GAME BOY ADVANCE
AGB-BZ3P-EUR
MEGAMAN ZERO 3
INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI
SPIELANLEITUNG
CAPCOM

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÁ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

CONTENTS

4 Multiplayer Setup
6 Prologue
8 Character Introductions
12 Starting the Game
14 Default Controls
18 Viewing the Game Screen
20 Viewing the Sub-Screen
22 EX Skills
24 Cyber Elf
30 Cyber Space
31 Saving
32 Items
34 Secret Discs
36 Boss Character Introductions
40 Results & Codenames

MEGAMAN ZERO 3 MULTIPLAYER SETUP

The following is an explanation of how to connect two Game Boy Advance™ systems with the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable.

GBA LINK CABLE

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.

YOU NEED:

2 Game Boy Advance™ systems or Game Boy Advance SP™ Systems

1 Megaman™ Zero 3 Cartridge

1 Megaman™ Battle Network 4 Red Sun or Megaman™ Battle Network 4 Blue Moon

1 Game Boy Advance™ Game Link™ Cable

CONNECTING

1. After confirming that the power is turned off for both units, insert cartridge in each.
2. Connect the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable to each unit.
3. Turn the Power Switch ON on both Game Boy Advance™ units.
4. See page 15 for further instructions. Note: Player 1 will be the unit with the smaller of the two plugs on the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable.

The Game Boy Advance™ Game Link™ Cable may malfunction if:

- It is not for the Game Boy Advance™ system.
- It is not connected correctly or has become disconnected.
- It is connected to the cable.
- More than two Game Boy Advance™ systems are connected.

MEGAMAN ZERO 3 PROLOGUE

The legendary red Reploid "Zero," back from his century-long slumber, put an end to Copy X, ruler of Neo Arcadia, and helps Ciel and her friends escape from certain doom. Putting the partially-destroyed Resistance Base behind her and joining up with other Resistance forces going up against the regime, Ciel receives a mysterious Cyber Elf from the commander of the new Resistance Base, Elpizo, and devotes herself to finding a new alternate source of energy.

Meanwhile, having lost their great leader, Copy X, Neo Arcadia makes one of their Four Guardians, Harpuia, their leader for the time being, and continued on with their scheme. Contrary to Ciel's aspirations for a peaceful resolution to the strife with Neo Arcadia, Elpizo, bent on handling things through force, initiates "Operation Righteous Strike," a full-on attack on all of Neo Arcadia, only to be tragically defeated by Harupia's retaliating forces. And as a result of this upset, Elpizo, now hungry for power, sets his sight on the Dark Elf, said to have triggered the Elf Wars, and starts down a path of destruction.

MEGAMAN ZERO 3

Having taken the Dark Elf from its resting place, sealed in the depths of Neo Arcadia, and putting it inside his body, Elpizo was sure he would then possess the ultimate power. But it turns out to be too much for him to control, and he is defeated at the hands of Zero. They were able to avoid a repeat of the tragedy that was the Elf Wars, but behind the relief was a shadowy figure who had been hoping and praying for the revival of the Dark Elf for a very long time.

And so...one day, long after the Dark Elf nightmare has passed, and the Neo Arcadia attacks have subsided, news that a giant spaceship has crashed down on a snowy plain makes its way to the Resistance. Learning that there is an energy reaction at the crash site as strong as the Dark Elf, Ciel, alongside Zero and her friends in the Resistance, sets off to investigate.

CHARACTER INTRODUCTIONS

ZERO
The main character of this game. One of the Maverick Hunters that fought alongside X in the Maverick Wars. He was found by Ciel in his sealed slumber in the underground research facilities, and helps the persecuted Resistance fight against Neo Arcadia.

HARPUIA, LEVIATHAN, FEFNIR
Three of the Four Guardians that have been presiding over Neo Arcadia after the death of Copy X. Leviathan and Fefnir have forgotten their duties and spend all of their energies trying to defeat Zero.

WEIL
Expelled from Neo Arcadia 100 years ago, this scientist is well-versed the technology for making Reploids.

DARK ELF
Type of Cyber Elf said to have triggered the Elf Wars. It was sealed inside the body of the original X, but it was set free at the hands of Commander Elpizo.

CHARACTER INTRODUCTIONS

CIEL

This young female scientist, who used to research Reploids and Cyber Elves for Neo Arcadia, is currently working to develop a new alternate energy source in order to put an end to the struggle with Neo Arcadia.

CERVEAU

This engineer works on developing new weapons for Zero, and can help out by doing things like decipher encrypted Secret Discs.

MEGAMAN ZERO 3

THE REPLOID RESISTANCE

Working at the Resistance Base, these Reploids will provide Zero with information and even offer useful items to our hero.

CYBER ELF

X sacrificed his body in order to seal the Dark Elf away, working as a Cyber Elf. However, this body is destroyed by Commander Elpizo, releasing the Dark Elf.

STARTING THE GAME

NEW GAME

Press the START button on the Title Screen to bring up the main menu. Select "New Game" to begin a new game from the beginning, or "Load Game" to load a save and continue from there.

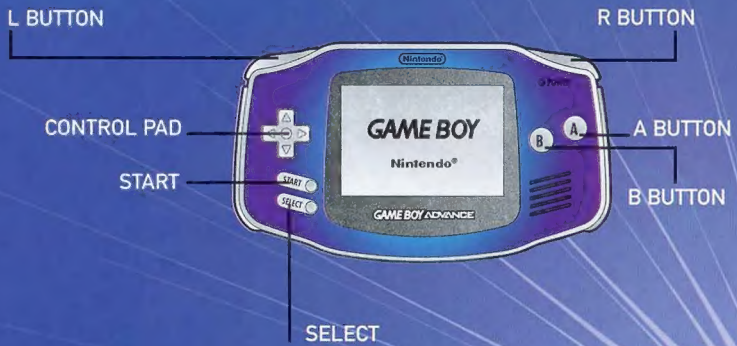
LOAD GAME

Select a file from among the save data and continue the game from that location.

SELECT MISSION

Missions are assigned in the Command Room. Stand on the plate in the middle of the room and talk to the Operator to select your mission. Missions that can be redone freely once cleared will also be available by talking to the Operator here.

DEFAULT CONTROLS



MEGAMAN ZERO 3

Directional Buttons : Move Cursor In Menus
Left/Right : Move Zero
Up/Down : Go Up/Down Ladders
Up : Talk to Friends, Enter Door
A BUTTON : Selection In Menus, Jump
B BUTTON : Cancel in Menus, Attack
R BUTTON : Use Sub-Weapon (Hold R Button and Press B Button)
L BUTTON : Dash
START Button : Call Up Sub-Menu
SELECT Button : Not Used

NOTE : This is the default button configuration, and can be changed through the Options menu.

CONNECTIVITY WITH MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4

Connect a copy of Megaman™ Battle Network 4 Red Sun (sold separately) or Megaman™ Battle Network 4 Blue Moon" (sold separately) to the Megaman™ Zero 3 cartridge with the Game Boy Advance™ Game Link™ cable, and then inspect the computer in Ciel's room to use the games together.

DEFAULT CONTROLS (CONT)

COOL MOVES

Attack

Press the B BUTTON to use the weapon you have equipped. Holding down the button for a short time and then releasing it will let you perform a "Charge Attack."

Jump

Jump with the A BUTTON, and hold it down longer to jump higher. Use the jump button in conjunction with the left and right directional keys to jump left and right.

Dash

Press the L BUTTON to perform a dash. You can also perform a dash by pressing either the left or right directional key twice quickly.

Wall Kick

When you are close to a wall, press the A button and the directional button that faces the wall to perform a wall kick.

Ladders

Use the up and down keys on the directional pad to go up and down ladders. You can also let go of the ladder and jump down by pressing the A BUTTON.

Press the L BUTTON during a jump or wall kick to travel even further.

Weapons and moves available to you will increase as you progress through the game. See Page 14 for details on using the different weapons.

Buster Gun

What it lacks in punch, it makes up for by allowing you to attack enemies from a distance. It is an older model of the hand-held weapon used by the Resistance, upgraded with the Z-Saber. Zero starts the game with this weapon, and it can be charged up for a Charge Attack.

Z-Saber

Zero inherited this beam-sword from Cyber Elf X during his slumber in the underground research facilities. Even though it is the most destructive of the four Sub-Weapons, it can only be used in hand-to-hand combat, making the timing of attacks crucial to success.

Recoil Rod

This was created by the engineer Cerveau. You can charge it up to send enemies flying, and even shoot directly below you or jump high in the air.

Shield Boomerang

This is your total defense solution against the enemy's energy bullets. Charge it up to throw it long distances like a boomerang. Talk to Cerveau in the Resistance Base to receive it.

VIEWING THE GAME SCREEN

1. Your current level.
2. Your remaining energy.
3. Icon showing the main weapon you currently have equipped.
4. Icon showing the sub-weapon you currently have equipped.
5. The boss character's remaining energy.

MEGAMAN ZERO 3

During play, press START to open the Sub-Menu Screen and select Options from the list. In Options mode you can change the button configuration and the Attack Mode.

BUTTON CONFIGURATION

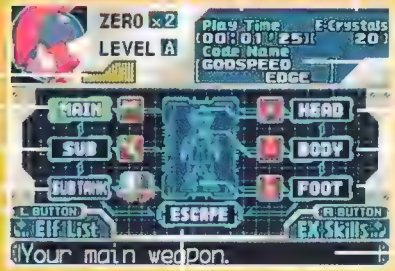
Switch between configuration A, B, and a totally customizable third option, allowing you to move the buttons for the Main Weapon, Sub-Weapon, Jump and Dash across the A, B, L, and R buttons.

ATTACK MODE

Select the type of attack mode you wish to use for your sub-weapon from among A, B and C.

USING SUB-WEAPONS

Type A	Press the Main Weapon button while holding the Sub-Weapon button.
Type B	Press only the Sub-Weapon button.
Type C	Use the Sub-Weapon button to toggle the Main Weapon button between Main and Sub.



1. Remaining lives.
2. Your Level - S, A, B, C, D, E, or F (first level)
3. Your Energy Level (use Cyber Elves to raise the max value)
4. Change Main Weapon
5. Change Sub-Weapon
6. Use energy from Sub-Tank
7. Use L BUTTON to switch to the Cyber Elf list screen
8. Escape Hatch allows you to escape out of stages you have previously cleared before
9. Your total play time
10. Number of Energy Crystals you currently have
11. Player's Code Name (Default is Warrior during the first mission)
12. Change Head Chip
13. Change Body Chip
14. Change Leg/Foot Chip
15. Use R BUTTON to switch to the EX SKILLS screen (allows you to change EX SKILLS)
16. Message window displays information for highlighted item

MEGAMAN ZERO 3 EX SKILLS

If your level is either S or A when you defeat the Boss, you can take away the Boss's EX Skill. You can then use the EX Skill as an attack of your own. Some EX Skills require you to equip Body Chips that correspond to the elemental attribute of the EX Skill in order to use them.

1. The EX Skill you can get from the Boss if your level is A or higher. You can toggle this on and off. EX Skills you haven't acquired yet are not displayed.
2. The name of the EX Skill you have highlighted with the cursor.
3. Switch to the Status Screen with the L BUTTON.
4. An explanation of the EX Skill you have highlighted with the cursor.
5. Switch to the Options Screen with the R BUTTON.

MEGAMAN ZERO 3 CYBER ELF

Cyber Elves are a type of program designed to support the player, and can be found inside Secret Discs. Analyzing them will tell you what kind of Cyber Elf they are. There are also certain Cyber Elves that must be nurtured so they mature before you can use them.

NURSE ELVES

These elves back you up by helping keep you alive. Some will restore Zero's energy, and some will turn into Sub-Tanks for you.

ANIMAL ELVES

These elves help improve your abilities. Some can help boost your agility and some will provide backup support during battle.

HACKER ELVES

These elves are capable of rewriting Area and Mission data. Some are able to make all the enemies in an area disappear, and some can even boost your Level to A for a single level.

MEGAMAN ZERO 3

ELF DATA SCREEN

By choosing the Elf Data Screen, detailed data is shown as below.

1. Select this to equip and remove Elves in Satellite 1
2. Select this to equip and remove Elves in Satellite 2
3. Select this to fuse with Elves
4. Select this to raise and modify Elves
5. Select this to view the Elves you have acquired
6. Use the L BUTTON to switch to the Option Screen
7. Displays information about each highlighted item
8. The face of the selected Elf is displayed here
9. The Elf type is displayed here when an Elf or Tab is selected
10. Displays information about the item, or a message about the Elf
11. Use the R BUTTON to switch to the Status Screen

This type of Elf follows and circles you, providing backup. What's more, you can use them as many times as you want, and you won't have to worry about having any points taken off at the Result Screen either. You can equip one Elf in each of the two Satellite slots, and can change Elves from the menu screen.

Some of these Elves can actually enter your body and become one with you, or transform into Sub-Tanks, etc. These types of Elves will die after one use, and will result in a penalty taken off on the Result Screen. Among the Fusion Elves, some can be modified and turned into Satellite Elves. There is no limit to the number of Fusion Elves you can use, in general.

Energy Crystals are essential for raising and modifying Elves, and each Elf requires a specific amount of Energy Crystals in order to raise or modify it.

View a list of all the Elves you've acquired through decoding Secret Discs.

Cycle through the tabs with the left and right directional buttons. In order from the left they are Nurse, Animal and Hacker.

The ones with an "A" in the bottom-right are ones that go to work automatically when you enter cyberspace. You can use them as-is, just like that. Currently in use as a Satellite. The number in the bottom-right tells you which Satellite it is, either 1 or 2.

The ones with an "A" in the bottom-right are ones that go to work automatically when you enter cyberspace. You can use them as is, but they can also be modified for the opposite use, ie from Fusion to Satellite or from Satellite to Fusion. They can be used as-is, or modified and upgraded.

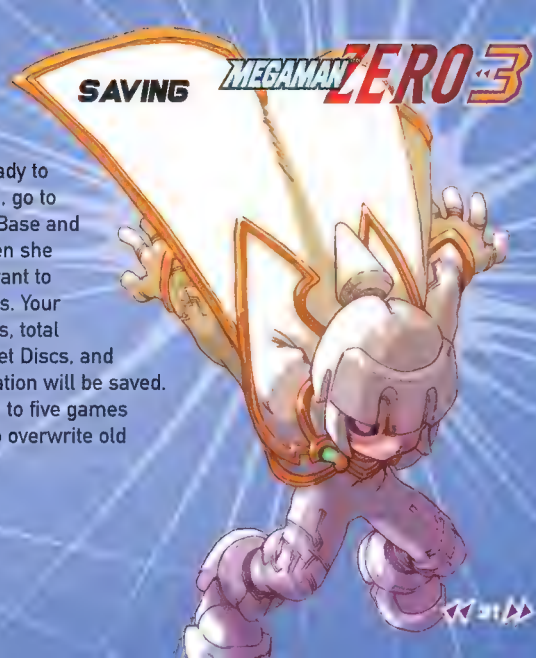
CYBER SPACE

At various points in the game you will find doors that lead to a world called Cyber Space. Stand in front of the door and press UP on the directional buttons to enter, and to come back to the real world, find the exit somewhere inside.

While in Cyber Space, the powers of certain Elves will automatically become effective, making you super-strong.

SAVING

When you're ready to save your game, go to the Resistance Base and talk to Ciel. When she asks, "Do you want to save?" select Yes. Your current progress, total number of Secret Discs, and button configuration will be saved. You can save up to five games before having to overwrite old save data.



MEGAMAN ZERO 3 ITEMS

LIFE ENERGY

Collect this to restore Zero's energy. Small ones will restore 4 units, big ones 8, and certain ones will restore all of your health. Collecting Life Energy when your energy is full and you have room left in your Sub-Tank will put the collected energy straight into the Sub-Tank. Find small and large ones after defeating enemies, and large and extra large ones in certain locations on the map.

ENERGY CRYSTALS (EC)

This substance is the energy that keeps Reploids running and is shown abbreviated as "EC." Use these to make your Cyber Elves grow and to modify them as well. Small ones are worth 4 and large worth 16. Both small and large can be obtained by defeating enemies, and you may also find large ones scattered throughout the game.

Z PANEL

Increases Zero's remaining lives by 1 (up to a maximum of 9). Get them from enemies or find them in different locations in the game.

SUB-TANK

Allows you to store extra energy, and using one will restore Zero's life. They are hidden in different areas in the game (There are also Cyber Elves that act as Sub-Tanks).

MEGAMAN ZERO 3 SECRET DISCS

These discs must be deciphered before the contents are known. Discs that can't be deciphered on the Result Screen can be read by talking to Cerveau. Find them by defeating enemies and searching the stages carefully. Secret Discs contain various items and data that will prove useful in your adventures. A list of Secret Discs can be viewed by talking to Cerveau.

1. Disc that hasn't been deciphered yet. Decipher it with the A BUTTON.
2. Disc that has already been deciphered. Chips and Elves that are deciphered are reflected within the game.
3. The number of the Disc currently selected.
4. Explanation of the contents of the Disc currently selected.

MEGAMAN ZERO 3

DISC CONTENTS

CHIPS

Basically the same as the chips that can be swiped from boss enemies. Chips include Head Chips and Foot Chips. Once deciphered these are added to the Status Screen in the Sub-Menu. (Chips can also be deciphered through the Result Screen as well)

FILES

These files contain data about the "Megaman Zero" world. Decipher them and you will be able to read their contents.

CYBER ELF

These elves provide support to the Player in different ways. (Cyber Elves can also be deciphered through the Result Screen as well)

CHARACTER FILES

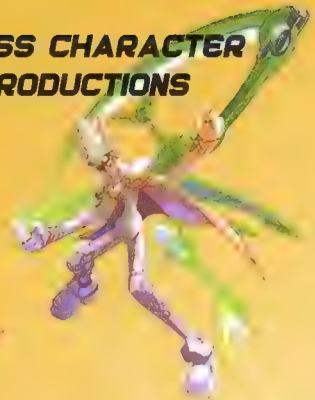
Show pictures and data on the characters that appear in "Megaman Zero 3."

ENERGY CRYSTALS

Deciphers to unlock Energy Crystals.

MEGAMAN ZERO 3 BOSS CHARACTER INTRODUCTIONS

DEASTANTS MANTISK
"Satsujin Kitoushi" (Kill Blade Shaman)
Reploid developed for the sole purpose of execution, he cuts down his prey with his huge two-handed "Grim Reaper Sickle."



CHILLDRE INARABBITA
"Tousou no Shito"
("Frozen Funeral Death Rabbit")
Reploid specially designed for high-speed maneuvers.
Able to spring about freely on ice.

BLAZIN FLIZARD
"Mandara Kasairyu"
("Mandala Fire Crush Dragon")
Formerly an administration Reploid at a geothermal plant, he was upgraded by Weil into a fighting machine. His collar is removable and can be used as a boomerang.

MEGAMAN ZERO 3

HELLBAT SILT
"Shinshi Doumei" (God Death Lamenting Eternal-Sleep)
With an armored cape around his body, this Reploid excels in confusion and diversionary tactics.

BOSS CHARACTER INTRODUCTIONS (CONT)

GLACHE LE CACTANK
"Choukyuh Hyouhaoh"
(Super Sphere Ice Dominator)
Shoots deadly ice spikes formed inside his giant body wrapped in double-layer anti-cold armor. His deadly arms have chains for joints, enabling him to swing them around.

TRETESTA KERBERION
"Koukoku no Shugo"
(Rabid Dog Protection)
Reploid outfitted with three independent thought circuits. Despite his giant body, he can toy with his opponents with a surprising agility.

VOLTELLE BIBLIO
"Nouman Raijin"
("Skilled Eel Lightning God")
This Reploid employs an underwater streamlined body and attacks using his onboard power generator.

MEGAMAN ZERO 3

CUBIT FOXTER
"Hyakunen no Kodoku"
("Hundred Thoughts Poisonous Fox")
Outfitted with 9 remote control options for attacking, this Reploid is capable of creating flaming mirages.

RESULTS & CODENAMES

Upon beating a stage boss and finishing a mission, you will be taken to the Result Screen where your exploits during that mission will be rated. The higher your score, the more your level will increase. You will also be rewarded with a codename based on your actions during the mission.

MISSION
Score between 0 and 20 based on your level of completion of the mission.

CLEAR TIME
Score between 0 and 20 based on the standard time given for the stage.

Enemy Count
Score between 0 and 15 based on the standard amount of enemies for the stage.

DAMAGE
Score between 0 and 15 based on the amount of damage Zero took during the mission.

RETRIES
Score between 0 and 15 based on the amount of retries it took to complete a mission.

ELF (F)
Score between 0 and 15 based on the number of Elves (Fusion-type) used during the mission, with 0 used corresponding to 15 points, and one point subtracted for each Elf used.

TOTAL
Total of the above points.

AVERAGE
Average total of all missions cleared.

LEVEL
Calculated based on the average mission clear points.

CODENAME
Assigned based on the weapons used and actions taken during the mission.

EXIT
Highlight this with the cursor and press the A BUTTON to exit the Results Screen. You can also decipher Secret Disks by highlighting them with the cursor and pressing the A BUTTON.

EX Skills and Disks acquired during the mission are displayed below in the [illegible] window.

INHALTSVERZEICHNIS

84 Mehrspieler-Setup
86 Prolog
88 Die Charaktere
92 Der Spielbeginn
94 Standardsteuerung
98 Der Spielbildschirm
100 Der Unterbildschirm
102 EX-Fähigkeiten
104 Cyberelfen
110 Cyberspace
111 Speichern
112 Gegenstände
114 Secret Disks (Geheimdisks)
116 Die Bosse
120 Ergebnisse & Codenamen

MEGAMAN ZERO 3 – MEHRSPIELER-SETUP

Hier findest du eine Erklärung, wie du zwei Game Boy Advance™ mit dem Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel verbindest.

GBA LINK CABLE

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.

[illegible]

2 Game Boy Advance™- oder Game Boy Advance SP™-Systeme

1 Megaman™ Zero 3-Spielmodul

1 Megaman™ Battle Network 4 Red Sun- oder Megaman™ Battle Network 4 Blue Moon-Spielmodul

1 Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel

[illegible]

1. Beide Game Boy Advance™-Systeme müssen ausgeschaltet (OFF) sein. Stecke ein Spielmodul in jedes Game Boy Advance™-System.
2. Schließe das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel an die externen Erweiterungsanschlüsse der beiden Game Boy Advance™-Systeme an.
3. Schalte beide Game Boy Advance™-Systeme ein (ON).
4. Für weitere Anweisungen siehe Seite 95. Wichtiger Hinweis: Das System, das an den kleineren Stecker des Game Boy Advance™ Game Link™-Kabels angeschlossen wurde, ist Spieler 1.

Das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel funktioniert möglicherweise nicht, wenn:

- es nicht zum Game Boy Advance™-System gehört.
- es nicht richtig angeschlossen ist oder entfernt wurde.
- es mit dem Kabel verbunden ist.
- mehr als zwei Game Boy Advance™-Systeme verbunden sind.

MEGAMAN ZERO 3 PROLOG

Der legendäre rote Reploide „Zero" kehrt aus seinem Jahrhunderte langen Tiefschlaf zurück und will Copy X, Herrscher von Neo Arcadia, ein Ende bereiten und Ciel und ihren Freunden zur Flucht vor dem sicheren Untergang verhelfen. Ciel verlässt den teilweise zerstörten Widerstandsstützpunkt und schließt sich anderen Widerstandsgruppen an, die das Regime bekämpfen. Sie erhält von Elpizo, dem Kommandanten des neuen Widerstandsstützpunkts, einen rätselhaften Cyberelf und verschreibt sich fortan der Suche nach einer neuen, alternativen Energiequelle.

Inzwischen macht Neo Arcadia nach dem Verlust des großen Herrschers Copy X einen seiner vier Hüter – Harpuia – zum Anführer. Elpizo ist mit Ciels Suche nach einer friedlichen Lösung für die Auseinandersetzung mit Neo Arcadia nicht einverstanden. Er will sein Ziel mit Gewalt erreichen und startet die „Operation gerechter Schlag", einen schweren Angriff auf Neo Arcadia. Dabei wird er von Harpuias Truppen vernichtend geschlagen. Daraufhin richtet der machthungrige Elpizo sein Augenmerk auf Dark Elf, von der behauptet wird, sie sei für die Elfenkriege verantwortlich, und beginnt mit der Zerstörung.

MEGAMAN ZERO 3

Elpizo, der Dark Elf aus ihrem Heimatort tief unterhalb Neo Arcadia geholt hat und in seinem eigenen Körper verwahrt, glaubt, dass er sich im Besitz der endgültigen Macht befindet. Er kann die Kontrolle jedoch nicht aufrechterhalten und wird von Zero besiegt. Eine Wiederholung der Tragödie der Elfenkriege kann vermieden werden, aber hinter der Erleichterung steckt eine Schattenfigur, die schon lange auf die Wiederkehr von Dark Elf gehofft hat!

Und so kommt es, dass eines Tages, lange nach dem Dark Elf-Alptraum und den Angriffen auf Neo Arcadia, die Nachricht vom Absturz eines riesigen Raumschiffs auf einer verschneiten Ebene den Widerstand erreicht. Ciel findet heraus, dass die Energiestrahlung an der Absturzstelle jener von Dark Elf entspricht und macht sich gemeinsam mit Zero und ihren Freunden vom Widerstand auf den Weg, um nachzuforschen.

DIE CHARAKTERE

ZERO

Der Hauptcharakter im Spiel. Er ist einer der Maverick Hunter, die an der Seite von X in den Maverick-Kriegen gekämpft haben. Ciel fand ihn schlafend in der unterirdischen Forschungsanlage; er hilft dem verfolgten Widerstand beim Kampf gegen Neo Arcadia.

HARPUIA, LEVIATHAN, FEFNIR

Drei der Vier Hüter, die seit dem Tod von Copy X über Neo Arcadia herrschten. Leviathan und Fefnir haben ihre Pflichten vergessen und vergeuden ihre Energie mit dem Versuch Zero zu besiegen.

WEIL

Dieser Wissenschaftler, der vor 100 Jahren aus Neo Arcadia vertrieben wurde, hat große Erfahrung mit der Technologie für die Herstellung von Reploiden.

DARK ELF

Eine Art von Cyberelfe, von der behauptet wird, dass sie die Elfenkriege ausgelöst habe. Sie war im Körper des originalen X versiegelt, wurde aber von Commander Elpizo befreit.

DIE CHARAKTERE (FORTS)

CIEL

Die junge Wissenschaftlerin, die für Neo Arcadia Reploiden und Cyberelfen erforschte, arbeitet gegenwärtig an der Entwicklung einer neuen, alternativen Energiequelle, um dem Kampf gegen Neo Arcadia ein Ende zu bereiten.

CERVEAU

Dieser Ingenieur arbeitet an der Entwicklung neuer Waffen für Zero und kann bei der Entschlüsselung kodierter Geheimdisks helfen.

DER REPLOIDEN-WIDERSTAND

Diese Reploiden arbeiten im Stützpunkt des Widerstands, geben Informationen an Zero weiter und bieten unserem Helden sogar nützliche Gegenstände an.

CYBERELF

X opfert seinen Körper, um die als Cyberelf arbeitende Dark Elf wegzusperren. Dieser Körper wird jedoch von Commander Elpizo zerstört, als er Dark Elf freisetzt.

DER SPIELBEGINN

[NEW GAME (NEUES SPIEL)]

Drücke auf dem Titelbildschirm START, um das Hauptmenü zu öffnen. Wähle „New Game" (Neues Spiel), um ein neues Spiel zu starten oder „Load Game" (Spiel laden), um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen.

[LOAD GAME (SPIEL LADEN)]

Wähle einen gespeicherten Spielstand und setze das Spiel an der Stelle fort, an der du es zuletzt gespeichert hast.

[SELECT MISSION (MISSIONSAUSWAHL)]

Missionen werden in der Kommandozentrale zugewiesen. Stell dich auf die Platte in der Mitte des Raums und sprich mit dem Operator, um eine Mission auszuwählen. Du kannst auch bereits abgeschlossene Missionen wiederholen, wenn du dich mit dem Operator unterhältst.

MEGAMAN ZERO 3

MEGAMAN ZERO 3 STANDARDSTEUERUNG

Steuerkreuz: Bewege den Cursor in den Menüs
Steuerkreuz links/rechts: Zero bewegen
Steuerkreuz nach oben/nach unten: Leitern hinauf-/hinabsteigen
Steuerkreuz nach oben: Sprich mit Freunden, öffne Türen
A-KNOPF: Auswahl im Menü, Springen
B-KNOPF: Menüauswahl abbrechen, Angreifen
R-TASTE: Zweitwaffe verwenden (R-Taste gedrückt halten und B-Knopf drücken)
L-TASTE: Spurten
START: Untermenü aufrufen
SELECT: Nicht belegt

ACHTUNG: Dies ist die Standardsteuerung, die du im Menü „Options" (Optionen) ändern kannst.

VERBINDUNG MIT MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4

Verbinde zwei Game Boy Advance™-Systeme – eines mit einem Megaman™ Battle Network 4 Red Sun- (getrennt erhältlich) oder Megaman™ Battle Network 4 Blue Moon-Spielmodul (getrennt erhältlich), das andere mit dem Megaman™ Zero 3-Spielmodul – über das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel und überprüfe den Computer in Ciels Zimmer, um die Spiele gemeinsam zu verwenden.

COOLE MOVES

Angriff

Drücke den B-KNOPF, um deine aktuelle Waffe abzufeuern. Wenn du den B-KNOPF kurz gedrückt hältst und dann loslässt, kannst du einen „Ladeangriff" ausführen.

[illegible]

Mit dem A-KNOPF springst du; je länger du ihn gedrückt hältst, umso höher springst du. Drücke den Sprungknopf gemeinsam mit dem Steuerkreuz nach links oder rechts, um in die entsprechende Richtung zu springen.

Spurt

Drücke für einen Spurt die L-TASTE. Du kannst auch spurten, indem du das Steuerkreuz zweimal schnell hintereinander nach links oder rechts drückst.

Wandtritt

Wenn du vor einer Wand stehst, drücke den A-KNOPF und das Steuerkreuz in Richtung Wand, um einen Wandtritt durchzuführen.

Leitern

Drücke das Steuerkreuz nach oben und nach unten, um die Leiter hinauf- bzw. hinabzusteigen. Drücke den A-KNOPF, um von der Leiter zu springen.

Je weiter du im Spiel vorankommst, umso mehr Waffen und Moves stehen dir zur Verfügung.

Für weitere Details über die Verwendung der verschiedenen Waffen siehe Seite 94.

Buster Gun

Die Durchschlagkraft dieser Waffe ist zwar nicht groß, dafür verfügt sie aber über eine große Reichweite, und du kannst deine Feinde mit ihr aus der Entfernung angreifen. Sie ist ein älteres Modell der Widerstands-Handfeuerwaffe und ein Vorläufer des Z-Saber. Zero beginnt das Spiel mit dieser Waffe, die für einen Ladeangriff aufgeladen werden kann.

[illegible]

Zero hat dieses Strahlenschwert während seines Schlafes in der unterirdischen Forschungsanlage von dem Cyberelfen X geerbt. Obwohl es die vernichtendste aller vier Zweitwaffen ist, kann es nur im Nahkampf verwendet werden. Timing ist alles!

[illegible]

Diese neue Waffe wurde von dem Ingenieur Cerveau hergestellt. Du kannst sie aufladen, um Feinde hoch in die Luft zu befördern, direkt nach unten zu schießen oder höher zu springen.

[illegible]

Dies ist dein Schutz gegen die Energiegeschosse deines Gegners. Wenn du ihn aufgeladen hast, kannst du ihn wie einen Bumerang weit fortwerfen. Unterhalte dich mit Cerveau im Widerstandsstützpunkt, um ihn zu bekommen.

DER SPIELBILDSCHIRM

1. Dein aktueller Level.
2. Deine Energie.
3. Dieses Symbol zeigt deine aktuelle Waffe an.
4. Dieses Symbol zeigt deine aktuelle Zweitwaffe an.
5. Die verbleibende Energie des Boss-Gegners.

Wähle während des Spiels START, um das Untermenü zu öffnen und wähle anschließend den entsprechenden Befehl aus. Im Optionsmodus kannst du die Zuweisung der Tasten und Knöpfe und den Angriffsmodus ändern.

STEUERUNG

Wähle zwischen Konfiguration A, B und einer selbstgemachten individuellen Konfiguration, bei der du die Steuerung für Hauptwaffe, Zweitwaffe, Sprung und Spurt neben dem A-Knopf, B-Knopf, der L-Taste und R-Taste zuweisen kannst.

ANGRIFFSMODUS

Wähle die Art von Angriff, den du für deine Zweitwaffe verwenden möchtest, zwischen den Typen A, B und C.

DIE VERWENDUNG VON ZWEITWAFFEN

Typ A: Drücke den Steuerelement für die Hauptwaffen und halte dabei die Zweitwaffensteuerung gedrückt.

Typ B: Drücke nur das Steuerelement für die Zweitwaffen.

Typ C: Verwende die Zweitwaffensteuerung, um die Hauptwaffensteuerung zwischen Haupt- und Zweitwaffe hin- und herzuschalten.

1. Verbleibende Leben.
2. Dein Level - S, A, B, C, D, E, oder F (erster Level)
3. Deine Energie (benutze die Cyberelfen, um den maximalen Wert zu erreichen)
4. Hauptwaffe wechseln
5. Zweitwaffe wechseln
6. Energie aus dem Subtank verwenden
7. Mit der L-TASTE gelangst du zur Cyberelfenliste
8. Mithilfe des Notausstiegs kannst du aus Missionen flüchten, die du bereits durchgespielt hast
9. Deine Gesamtspielzeit
10. Deine Energiekristalle
11. Dein Codename (Standardname während der ersten Mission ist „Warrior")
12. Kopfchip wechseln
13. Körperchip wechseln
14. Bein-/Fußchip wechseln
15. Wechsle mit der R-TASTE zum Bildschirm EX-FÄHIGKEITEN (dort kannst du die EX-FÄHIGKEITEN ändern)
16. Nachrichtenfenster zeigt Informationen über den markierten Gegenstand an

MEGAMAN ZERO 3 EX-FÄHIGHEITEN

Wenn dein Level S oder A ist und du einen Boss besiegst, erhältst du seine EX-Fähigkeit und kannst sie als deinen eigenen Angriff einsetzen. Bei einigen EX-Fähigkeiten musst du vor der Verwendung Körperchips ausrüsten, deren Elementeigenschaften mit jener der EX-Fähigkeit übereinstimmen.

1. Die EX-Fähigkeit, die du von einem Boss erhältst, wenn dein Level mindestens A ist. Kann ein- oder ausgeschaltet werden. EX-Fähigkeiten, über die du noch nicht verfügst, werden nicht angezeigt.
2. Der Name der EX-Fähigkeit, die du mit dem Cursor markiert hast.
3. Wechsle mit der L-TASTE zum Statusbildschirm.
4. Eine Erklärung der EX-Fähigkeit, die du mit dem Cursor markiert hast.
5. Wechsle mit der R-TASTE zu den Optionen.

MEGAMAN ZERO 3 CYBERELFEN

Cyberelfen sind Programme, die zur Unterstützung des Spielers entworfen wurden. Du findest sie auf Secret Discs (Geheimdisks). Wenn du sie analysierst, findest du heraus, um welche Art von Cyberelfen es sich handelt. Manche Cyberelfen müssen allerdings erst wachsen, ehe sie reif genug sind, um dir zu helfen.

NURSE ELVES (PFLEGEELFEN)

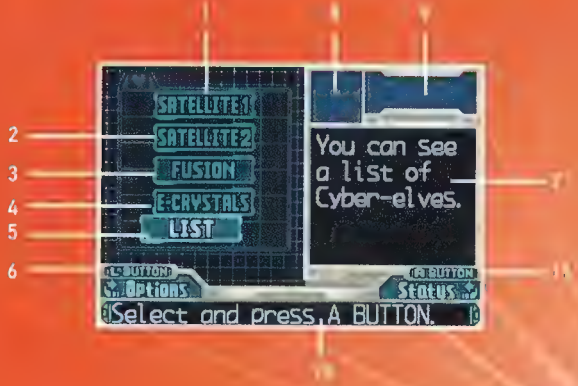
Diese Elfen helfen dir, indem sie dich am Leben erhalten. Manche von ihnen stellen Zeros Energie wieder her, andere verwandeln sich für dich in Subtanks.

ANIMAL ELVES (TIERELFEN)

Diese Elfen helfen dir dabei, deine Fähigkeiten zu verbessern. Einige helfen dir, deine Beweglichkeit zu erhöhen, andere unterstützen dich im Kampf.

HACKER ELVES (HACKERELFEN)

Diese Elfen sind in der Lage, Gebiets- und Missionsdaten neu zu schreiben. Einige von ihnen können alle Feinde in einem Gebiet verschwinden lassen, andere wiederum können deinen Level vorübergehend auf A erhöhen.



BILDSCHIRM ELFENDATEN

Wenn du diesen Bildschirm öffnest, findest du die folgenden Daten:

1. Wähle diese Option, um Elfen in Satellit 1 auszurüsten oder zu entfernen
2. Wähle diese Option, um Elfen in Satellit 2 auszurüsten oder zu entfernen
3. Wähle diese Option um mit den Elfen zu verschmelzen
4. Wähle diese Option, um Elfen aufzusehen und zu verändern
5. Wähle diese Option, um die Elfen, die du erhalten hast, anzusehen
6. Wechsle mit der L-TASTE zum Bildschirm Optionen
7. Zeigt Informationen zu jedem markierten Gegenstand an
8. Das Bewußt des ausgewählten Elfen wird hier angezeigt
9. Die Elfpunkte wird hier angezeigt, wenn du einen Elf oder eine Reggiferkarte ausgewählt hast
10. Zeigt Informationen über den Gegenstand oder den Elf an
11. Wechsle mit der R-TASTE zum Statusbildschirm

Diese Elfenart folgt dir, umkreist dich und leistet dir so Beistand. Du kannst sie außerdem immer wieder verwenden und dir werden auf dem Ergebnisbildschirm keine Punkte für ihre Verwendung abgezogen.
Du kannst in jedem der beiden Satelliten-Slots einen Elf ausrüsten und Elfen vom Menübildschirm aus wechseln.

Einige dieser Elfen können sogar in deinen Körper eindringen und eins mit dir werden oder sich in Subtanks verwandeln. Diese Elfenarten sterben nach der Verwendung und dir werden auf dem Ergebnisbildschirm Punkte abgezogen. Einige der Fusionselfen können verändert und in Satellitenelfen umgewandelt werden. Generell ist die Anzahl der Fusionselfen, die du verwenden kannst, nicht beschränkt.

Energiekristalle sind unerlässlich für das Aufziehen und Verändern von Elfen. Jeder Elf benötigt zur Aufzucht und Veränderung eine bestimmte Anzahl von Energiekristallen.

Wirf einen Blick auf eine Liste aller Elfen, die du durch das Entschlüsseln von Geheimdisks erhalten hast.

Verwende links und rechts auf dem Steuerkreuz, um zu blättern. Die Reihenfolge von links nach rechts ist wie folgt: Nurse (Pfleger), Animal (Tier) und Hacker.

Jene mit einem „A" unten rechts machen sich automatisch an die Arbeit, sobald du den Cyberspace betrittst. Du kannst sie ohne weiteres Zutun verwenden. Momentan als ein Satellit in Verwendung. Die Zahl unten rechts gibt an, um welchen Satelliten es sich handelt – 1 oder 2.

Jene mit einem „A" unten rechts machen sich automatisch an die Arbeit, sobald du den Cyberspace betrittst. Du kannst sie verwenden, wie sie sind, sie können aber auch für die entgegengesetzte Verwendung verändert werden, z. B. von Fusion zu Satellit oder von Satellit zu Fusion. Du kannst sie so verwenden, wie sie sind oder verändern und ausbauen.

MEGAMAN ZERO 3

CYBERSPACE

An bestimmten Punkten im Spiel findest du Türen, die in eine Welt namens Cyberspace führen. Stell dich vor die Tür und drücke nach oben auf dem Steuerkreuz, um einzutreten. Wenn du wieder in die wirkliche Welt zurückkehren möchtest, suche nach dem Ausgang.

Während du dich im Cyberspace befindest, werden die Kräfte bestimmter Elfen automatisch wirksam und machen dich superstark.

SPEICHERN

MEGAMAN ZERO 3

Wenn du deinen Spielstand speichern möchtest, begib dich zum Stützpunkt des Widerstands und sprich mit Ciel. Wähle auf ihre Frage: „Do you want to save?" („Möchtest du speichern?") „Yes" („Ja"). Dein Spielfortschritt, die Anzahl der Geheimdisks und die Steuerungskonfiguration werden gespeichert.
Du kannst bis zu fünf Spiele speichern, bevor du alte Spielstände überschreiben musst.

MEGAMAN ZERO 3 GEGENSTÄNDE

LIFE ENERGY (LEBENSKRAFT)

Sammle diese, um Zeros Energie wiederherzustellen. Kleine Portionen stellen vier Einheiten wieder her, große 9 und bestimmte Portionen können deine gesamte Lebenskraft wieder auffrischen. Falls deine Lebenskraft bereits auf dem maximalen Stand ist, werden weitere eingesammelte Lebenskräfte im Subtank gesammelt, wenn in diesem noch Platz ist. Du findest kleine und große Portionen nach dem Sieg über Feinde und große und extragroße Portionen an bestimmten Orten auf der Karte.

ENERGY CRYSTALS (EC - ENERGIEKRISTALLE)

Energiekristalle sind die Energiequelle der Reploiden; sie werden mit „EC" abgekürzt. Du verwendest sie, um deine Cyberelfen wachsen zu lassen und zu verändern. Kleine steigern um 4 Einheiten, große um 16. Du erhältst sowohl kleine als auch große Energiekristalle nach dem Sieg über Feinde, große kannst du außerdem überall im Spiel verstreut finden.

Z PANEL (Z-FELD)

Erhöht Zeros Anzahl der verbleibenden Leben um 1 (bis zu maximal 9). Du erhältst sie von Feinden oder kannst sie an verschiedenen Orten im Spiel finden.

SUB-TANK (SUBTANK)

Damit speicherst du zusätzliche Energie. Ihre Verwendung stellt Zeros Leben wieder her. Subtanks sind in verschiedenen Gebieten im Spiel versteckt. (Es gibt auch Cyberelfen, die als Subtanks fungieren.)

MEGAMAN ZERO 3 SECRET DISCS (GEHEIMDISKS)

Diese Disks müssen entschlüsselt werden, bevor du auf ihren Inhalt zugreifen kannst. Disks, die du nicht auf dem Ergebnisbildschirm entschlüsseln kannst, können gelesen werden, wenn du dich mit Cerveau unterhältst. Du findest sie nach dem Sieg über Feinde und indem du die Missionen vorsichtig nach ihnen absuchst. Geheimdisks enthalten verschiedene Gegenstände und Daten, die du bei deinen Abenteuern nützlich sein werden. Unterhalte dich mit Cerveau, um eine Liste der Geheimdisks zu erhalten.

1. Disk ist noch nicht entschlüsselt. Entschlüssle sie mit dem A-KNOPF.
2. Bereits entschlüsselte Disk. Entschlüsselte Chips und Elfen werden im Spiel angezeigt.
3. Die Nummer der ausgewählten Disk.
4. Erklärung des Inhalts der ausgewählten Disk.

DISC CONTENTS (DISKINHALT)

CHIPS

Im Grunde wie die Chips, die du Bossen abnehmen kannst. Chips umfassen Hard Chips (Hardchips) und Soft Chips (Softchips). Nachdem du sie entschlüsselt hast, werden die dem Statusbildschirm im Untermenü hinzugefügt. (Chips können auch auf dem Ergebnisbildschirm entschlüsselt werden.)

FILES (DATEIEN)

Diese Dateien enthalten Informationen über die „Megaman Zero"-Welt. Entschlüssle sie, um ihren Inhalt zu lesen.

ELFEN

Diese Elfen unterstützen dich auf mehrere Arten. (Cyberelfen können auch auf dem Ergebnisbildschirm entschlüsselt werden.)

CHARACTER FILES (CHARAKTERDATEIEN)

Hier gibt Bilder und Daten der Charaktere in „Megaman Zero 3" an.

ENERGIEKRISTALLE

Entschlüsselung notwendig, um Energiekristalle freizuschalten.

DIE BOSSE

DEASTANTS MANTISK
„Satsujin Kitoushi"
(„Killerklingen-Schamane")
Reploide, der ausschließlich für Hinrichtungen entwickelt wurde. Er mäht seine Beute mit seiner beidhändigen „Sensenmann-Sichel" nieder.

CHILLDRE INARABBITA
„Tousou no Shito"
(„Gefrorener Beerdigungshase")
Reploide, der eigens für Hochgeschwindigkeitsmanöver konstruiert wurde.
Kann mühelos auf Eis herumspringen.

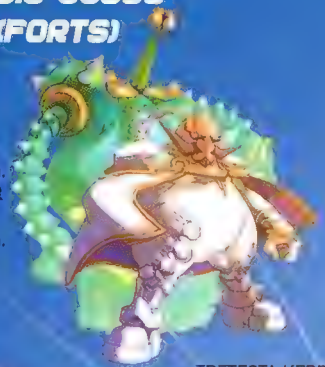
BLAZIN FLIZARD
„Mandara Kasairyu"
(„Mandala-Feuerdrache")
Dieser Reploide war Verwalter einer geothermischen Anlage, bevor er von Weil zu einer Kampfmaschine umgebaut wurde. Sein Kragen kann abgenommen und als Bumerang verwendet werden.

MEGAMAN ZERO 3

HELLBAT SILT
„Shinshi Doumei"
(„Trauernder Gott des ewigen Schlafs")
Dieser in einen gepanzerten Umhang gehüllte Reploide ist ein Meister im Stiften von Verwirrung und Einsatz von Ablenkungsmanövern.

DIE BOSSE (FORTS)

GLACHE LE CACTANK
„Choukyuh Hyouhaoh"
(„Superkugel-Eisdominator")
Schießt tödliche Eissplitter aus seinem riesigen Körper, der von einer doppelten, Kälte abweisenden Panzerung geschützt wird. Seine tödlichen Arme sind mit Ketten anstelle von Gelenken verbunden, die er schwingen kann.



TRETESTA KERBERION
„Koukoku no Shugo" („Tollwutschutz")
Reploide, der mit drei unabhängigen Gedankenstromkreisen ausgestattet ist. Trotz seines hünenhaften Körpers ist er überraschend beweglich, wenn er mit seinen Gegnern spielt.

VOLTELLE BIBLIO
„Nouman Raijin"
(„Aalglatter Gott des Blitzes")
Dieser Reploide hat einen stromlinienförmigen Körper und benutzt seinen Bordgenerator für Unterwasserangriffe.

CUBIT FOXTER
„Hyakunen no Kodoku"
(„Hinterlistiger Fuchs")
Dieser Reploide ist mit 9 ferngesteuerten Angriffsvarianten ausgestattet und kann lodernde Trugbilder erzeugen.

MEGAMAN ZERO 3 ERGEBNISSE & CODENAMEN

Nachdem du einen Boss besiegt und die Mission beendet hast, gelangst du zum Ergebnis-Bildschirm, wo deine Heldentaten während der Mission bewertet werden. Je höher deine Punktzahl, umso höher steigt dein Level. Außerdem wirst du mit einem Codenamen belohnt, der deinen Leistungen während der Mission entspricht.

MISSION

Je nachdem, wie du dich in der Mission geschlagen hast, erhältst du 0-20 Punkte.

CLEAR TIME (ABSCHLUSSZEIT)

Je nach benötigter Zeit zum Abschließen der Mission erhältst du 0-20 Punkte.

ENEMY COUNT (GEGNERZAHL)

Du erhältst 0-15 Punkte, je nachdem, wie viele Gegner du geschlagen hast.

DAMAGE (SCHADEN)

Erhalte 0-15 Punkte – je nach dem Ausmaß des Schadens, den Zero während der Mission genommen hat.

RETRIES (NEUE VERSUCHE)

Für die Anzahl der Neuversuche, die du für den Abschluss der Mission benötigt hast, erhältst du 0-15 Punkte.

ELF (F)

Je nach der Anzahl der Elfen (Fusionsart), die du während einer Mission verwendest, erhältst du 0-15 Punkte. 0 entspricht dabei 15 Punkten; für jeden verwendeten Elf wird ein Punkt abgezogen.

TOTAL (SUMME)

Die Summe aller Punkte.

AVERAGE (DURCHSCHNITT)

Durchschnitt aller abgeschlossenen Missionen.

LEVEL

Errechnet sich anhand des Punktedurchschnitts für abgeschlossene Missionen.

CODENAME

Wird auf Grundlage der während der Mission verwendeten Waffen und Aktionen zugeteilt.

EXIT (VERLASSEN)

Markiere diese Option mit dem Cursor und drücke den A-KNOPF, um den Ergebnis-Bildschirm zu verlassen.

Du kannst auch Geheimdisks entschlüsseln, indem du sie mit dem Cursor markierst und den A-KNOPF drückst.

EX-Fähigkeiten und Chips, die du während der Mission erhalten hast, werden in einem Nachrichtenfenster unten auf dem Bildschirm angezeigt.

SOMMAIRE

44 Configuration multijoueur
46 Prologue
48 Présentation des personnag
52 Commencer
54 Commandes par défaut
58 Affichage de l'écran de jeu
60 Affichage de l'écran secondai
62 Habilités supplémentaires
64 Cyber Elfe
70 Cyber-espace
71 Sauvegarder
72 Articles
74 Disques secrets
76 Présentation des Boss
80 Résultats & noms de code

MEGAMAN ZERO 3 — CONFIGURATION MULTIJOUEUR

Le texte qui suit explique comment connecter deux systèmes Game Boy Advance™ avec le câble Game Boy Advance™ Game Link™.

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

ACCESSOIRES REQUIS

2 systèmes Game Boy Advance™ Game Boy Advance SP™

1 cartouche Megaman™ Zéro 3

1 Megaman™ Battle Network 4 Red Sun ou Megaman™ Battle Network 4 Blue Moon

1 câble Game Boy Advance™ Game Link™

BRANCHEMENT

1. Assure-toi que les deux systèmes sont éteints avant d'insérer une cartouche dans chacun d'eux.
2. Connecte le câble Game Boy Advance™ Game Link™ à chaque système.
3. Allume les deux systèmes Game Boy Advance™.
4. Voir page 55 pour plus d'informations. Note : le plus petit des deux embouts du câble Boy Advance™ Game Link™ doit être branché au système du joueur 1.

Le câble Game Boy Advance™ Game Link™ peut mal fonctionner dans les cas suivants :

- il n'est pas destiné au système Game Boy Advance™.
- il n'est pas correctement connecté ou a été déconnecté.
- il est branché à un autre câble.
- plus de deux systèmes Game Boy Advance™ sont connectés.

MEGAMAN ZERO 3 PROLOGUE

« Zéro », le légendaire Réploïde rouge qui s'est réveillé après un sommeil long d'un siècle a réussi à se débarrasser de Copy X, chef de Neo Arcadia et aide Ciel et ses amis à s'échapper du terrible sort qui les attend. Ciel laisse derrière elle les ruines de la base de la Résistance et rejoint les rangs d'une autre armée de la Résistance qui se soulève contre le régime. Elle reçoit un mystérieux Cyber Elfe de la part de Elpizo, le commandant de la nouvelle base de la Résistance et décide de consacrer tout son temps à la recherche d'une nouvelle source d'énergie.

Pendant ce temps, les habitants de Neo Arcadia ayant perdu leur leader Copy X, décident de mettre provisoirement au pouvoir Harpuia, un des quatre généraux, ce qui leur permettra de mener leur projet à bien. Contrairement à Ciel qui aspire à régler les conflits avec Neo Arcadia de manière pacifique, Elpizo, lui, préfère utiliser la force et lance « l'Opération Attaque Légitime » sur l'ensemble du territoire de Neo Arcadia. Mais Elpizo sera battu à plate couture par les forces de représailles de Harpuia. Elpizo fâché d'avoir dû essuyer un tel revers est désormais assisté de [illegible] se met en tête de retrouver le Dark Elf qui, dit-on, déclencha la guerre des Elfes. C'est ainsi que Elpizo commence à tout détruire sur son passage.

Après avoir délogé le Dark Elf de sa paisible demeure enfouie dans les profondeurs de Neo Arcadia et après l'avoir dissimulé dans son propre corps, Elpizo pensait qu'il serait tout puissant. Mais se fut loin d'être le cas car il finit par être vaincu par Zéro. Les horreurs de la guerre des elfes ne furent pas répétées. Toutefois une autre menace pesait : un être obscur espérait vivement que le Dark Elf fasse réapparition.

Un beau jour... bien après le cauchemar du Dark Elf et lorsque les conflits avec Neo Arcadia furent estompés, la Résistance apprit qu'un gigantesque vaisseau spatial s'était écrasé sur une plaine enneigée. Ciel et Zéro apprenant qu'une étrange force se trouvait sur le lieu du crash et que cette force était aussi puissante que celle du Dark Elf, décidèrent avec leurs amis de la Résistance de se rendre sur le site pour mener leur propre enquête.

PRESENTATION DES PERSONNAGES

ZERO

C'est le personnage principal de ce jeu. Il est l'un des chasseurs de Maverick qui se sont battus avec Copy X lors de la guerre des Maverick. C'est Ciel qui l'a trouvé plongé dans un profond sommeil dans des laboratoires de recherche souterrains. Il aidera la Résistance persécutée à se battre contre Neo Arcadia.

MEGAMAN ZERO 3

HARPUIA, LEVIATHAN, FEFNIR

Ce sont trois des quatre généraux ayant régné sur Neo Arcadia après la mort de Copy X. Leviathan et Fefnir, au lieu d'accomplir leur devoir de généraux, décident de concentrer toute leur énergie à essayer de vaincre Zéro.

WEIL

Banni de Neo Arcadia il y a 100 ans, ce scientifique est un expert en ce qui concerne le programme qui permet de créer des Réploïdes.

DARK ELF

C'est un Cyber Elfe qui, dit-on, aurait déclenché la guerre des elfes. Elle fut enfermée dans le corps de X, mais fut libérée par le Commandant Elpizo.

PRESENTATION DES PERSONNAGES

CIEL

Cette jeune scientifique qui faisait de la recherche sur les Réploïdes et les Cyber Elfes pour Neo Arcadia, travaille à présent sur le développement d'une nouvelle source d'énergie dans le but de mettre fin aux conflits avec Neo Arcadia.

CERVEAU

Cet ingénieur travaille sur le développement de nouvelles armes pour Zéro et peut s'avérer utile pour décoder les Disques secrets.

MEGAMAN ZERO 3

LA RESISTANCE REPLOIDE

Ces Réploïdes qui travaillent à la base de la Résistance fourniront des renseignements importants à Zéro et lui offriront même des articles très utiles.

CYBER ELFE

X a sacrifié son corps en y enfermant le Dark Elf qui accomplit le travail d'un Cyber Elfe. Mais, le corps de X est détruit par le Commandant Elpizo et le Dark Elf est libéré.

POUR COMMENCER

NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)

Dans l'écran titre appuie sur START pour ouvrir le menu principal. Sélectionne « New Game » (Nouvelle partie) pour commencer une toute nouvelle partie ou «Load game » (Charger) pour charger une partie sauvegardée et la reprendre à partir du dernier point de sauvegarde.

LOAD GAME (CHARGER)

Choisis un fichier parmi les sauvegardes et continue la partie à partir du dernier point de sauvegarde.

SELECT MISSION (SÉLECTIONNER LA MISSION)

Les missions sont assignées dans la Salle de contrôle. Pour choisir ta mission, tiens-toi au centre de la salle et parle à l'opérateur. Tu peux accéder à certaines missions jouables à volonté même une fois terminées grâce à l'opérateur dans cette salle de contrôle.

COMMANDES PAR DEFAUT

MEGAMAN ZERO 3

Manette + : déplacer le curseur dans les menus
Gauche/Droite : déplacer Zéro
Haut/Bas : monter/descendre les échelles
Haut : parler à des amis, passer une porte
BOUTON A : confirmation de la sélection dans les menus, saut
BOUTON B : annulation dans les menus, attaque
BOUTON R : utiliser l'arme secondaire (maintiens le bouton R enfoncé et appuie sur le bouton B)
BOUTON L : sprint
START : affichage du menu secondaire
SELECT : n'est pas utilisé

NOTE : cette configuration des boutons par défaut peut être changée dans le menu des Options.

CONNEXION AVEC MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4

Connecte une copie de Megaman™ Battle Network 4 Red Sun (vendue séparément) ou Megaman™ Battle Network 4 Blue Moon" (vendue séparément) à la cartouche de Megaman™ Zéro 3 avec le câble Game Boy Advance™ Game Link™ et consulte l'ordinateur se trouvant dans la chambre de Ciel pour utiliser les jeux simultanément.

COMMANDES PAR DEFAUT (SUITE)

TECHNIQUES SPECIALES

Attaque

Appuie sur le BOUTON B pour utiliser l'arme dont tu es équipé. Pour effectuer une « attaque chargée », maintiens le bouton enfoncé pendant un court moment puis relâche-le.

Saut

Saute avec le BOUTON A. Plus tu le maintiens enfoncé longtemps, plus tu sautes haut. Utilise le bouton de saut avec gauche et droite sur la manette + pour sauter à gauche ou à droite.

Sprint

Appuie sur le BOUTON L pour exécuter un sprint. Tu peux également exécuter un sprint en appuyant deux fois rapidement à gauche ou à droite sur la manette +.

Mur et coup de pied

Lorsque tu es à côté d'un mur, appuie sur le BOUTON A et dans la direction sur la manette + qui te permettra de faire face au mur pour exécuter un coup de pied en t'aidant du mur.

Echelles

Utilise haut et bas sur la manette + pour monter ou descendre des échelles. Tu peux aussi descendre et sauter des échelles en appuyant sur le BOUTON A.

Appuie sur le BOUTON L pendant [illegible] mur pour aller encore plus loin.

Plus tu progresses dans la partie, plus tu auras d'armes et de mouvements à ta disposition. Voir page 54 pour en savoir plus sur comment utiliser les armes.

Buster Gun

Bien qu'elle manque de nerf, cette arme te permettra d'attaquer les ennemis à distance. C'est une version plus ancienne de l'arme de poing utilisée par la Résistance qui comprend certaines fonctions du Z-Saber. Zéro dispose du Buster Gun dès le début de la partie. Lorsque chargée au maximum, cette arme peut être utilisée pour effectuer une attaque chargée.

[illegible]

Le Cyber elfe X a donné cette arme à Zéro pendant qu'il dormait profondément dans les laboratoires de recherche souterrains. Même s'il s'agit de l'arme secondaire la plus puissante des quatre, Zéro ne peut l'utiliser que dans les combats au corps à corps. Ta victoire dépendra de ta synchronisation !

Recoil Rod

Cette nouvelle arme est l'œuvre de Cerveau. Tu peux l'utiliser pour envoyer des ennemis dans les airs, pour tirer directement vers le bas ou sauter très haut.

Shield Boomerang

C'est le moyen de défense le plus efficace contre les projectiles d'énergie ennemis. Une fois chargé, tu peux le lancer au loin et il reviendra comme un boomerang. Si tu veux cette arme, touches-en un mot à Cerveau à la base de la Résistance.

MEGAMAN ZERO 3 L'ECRAN DE JEU

1. Ton niveau actuel.
2. L'énergie qu'il te reste.
3. Cet icone représente l'arme principale dont tu es actuellement équipé.
4. Cet icone représente l'arme secondaire dont tu es actuellement équipé.
5. Ceci représente l'énergie restante du Boss.

Pendant la partie, appuie sur START pour ouvrir l'écran secondaire et sélectionner Options dans la liste. Dans le mode Options, tu peux changer la configuration des boutons et le Attack Mode (Mode Attaque).

CONFIGURATION DES BOUTONS

Choisis la configuration A, B ou C (option de personnalisation pour assigner l'arme principale, l'arme secondaire, le saut et le sprint aux boutons A, B, L ou R.

ATTACK MODE (MODE ATTAQUE)

Choisis entre A, B et C pour sélectionner le mode d'attaque que tu désires utiliser pour ton arme secondaire.

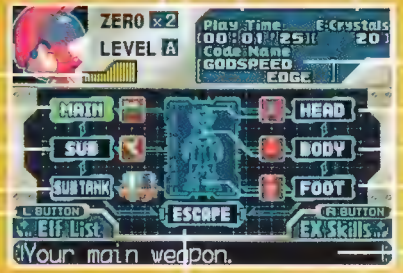
UTILISER LES ARMES SECONDAIRES

Mode A : Appuie sur le bouton de l'arme principale pendant que tu maintiens enfoncé le bouton de l'arme secondaire.

Mode B : Appuie seulement sur le bouton de l'arme secondaire.

Mode C : Utilise le bouton de l'arme secondaire pour alterner entre l'arme principale et secondaire avec le bouton de l'arme principale.

L'ECRAN SECONDAIRE



1. Vies restantes.
2. Ton niveau : S, A, B, C, D, E, ou F (premier niveau)
3. Ton niveau d'énergie (utilise les Cyber Elfes pour atteindre le maximum)
4. Changer d'arme principale
5. Changer d'arme secondaire
6. Utilise l'énergie de ton Sub-tank (réserve)
7. Utilise le BOUTON L pour passer à l'écran de la liste des Cyber Elfes
8. Escape Hatch (Trappe d'évacuation) te permet de sortir des étapes que tu as déjà terminées
9. Ton temps de jeu total
10. Nombres de cristaux d'énergie en ta possession
11. Nom de code du joueur (« Warrior » par défaut dans la première mission)
12. Changement de Head Chip (Chip de tête)
13. Changement de Body Chip (Chip de corps)
14. Changement de Leg/Foot Chip (Chip de pied/jambe)
15. Utilise le BOUTON R pour passer à l'écran des EX SKILLS (habilités supplémentaires). (Ceci te permet de changer tes habilités supplémentaires)
16. La fenêtre des messages affiche les informations concernant l'élément sélectionné.

MEGAMAN ZERO 3 — EX SKILLS (HABILITÉS SUPPLÉMENTAIRES)

Si tu es au niveau S ou A lorsque tu gagnes le boss, tu peux récupérer ses habilités supplémentaires. Il te sera ensuite possible de les utiliser pour exécuter tes propres attaques. Pour utiliser certaines d'entre elles, tu devras être équipé des Chips de corps élémentaires leur correspondant.

1. C'est l'habilité supplémentaire du boss que tu peux récupérer si tu es au niveau A ou supérieur. Il t'est possible d'activer/désactiver cette option. Les habilités supplémentaires que tu n'as pas encore obtenues ne sont pas affichées.
2. Nom de l'habilité supplémentaire sélectionnée avec le curseur
3. Utilise le BOUTON L pour passer à l'écran des Statuts
4. Description de l'habilité supplémentaire sélectionnée avec le curseur
5. Utilise le BOUTON R pour passer à l'écran des Options

MEGAMAN ZERO 3 — CYBER ELFE

Les Cyber elfes sont un type de programme destiné à aider le joueur. On peut les trouver dans les Disques secrets. Une analyse te permettra de déterminer à quel type de Cyber elfes ils appartiennent. Certains Cyber elfes doivent être portés à maturité pour pouvoir être utilisés.

NURSE ELVES (ELFES INFIRMIERS)

Ces elfes t'aident à rester en vie. Certains rétabliront l'énergie de Zéro et d'autres se transformeront en réserves.

ANIMAL ELVES (ELFES ANIMAUX)

Ils amélioreront tes habilités. Certains augmenteront ton agilité tandis que d'autres t'apporteront un soutien pendant la bataille.

HACKER ELVES (ELFES PIRATES)

Ces elfes sont capables de copier des données de Zones ou de Missions. Certains peuvent faire disparaître tous les ennemis d'une zone et d'autres peuvent même te faire monter au niveau A en une seule mission.

ELF DATA SCREEN (ECRAN DE DONNÉES DES ELFES)

Dans l'écran de données des elfes, tu pourras trouver les informations suivantes :

1 Sélectionne ceci pour ajouter ou retirer des elfes du Satellite 1
2 Sélectionne ceci pour ajouter ou retirer des elfes du Satellite 2
3 Sélectionne ceci pour fusionner avec les elfes
4 Sélectionne ceci pour élever et modifier les elfes
5 Sélectionne ceci pour voir les elfes que tu as obtenus
6 Utilise le BOUTON L pour passer à l'écran des Options
7 Cela affiche les informations concernant l'élément sélectionné
8 Le visage de l'elfe sélectionné s'affiche ici
9 Un type d'elfe est affiché ici lorsqu'un elfe ou un onglet est sélectionné
10 Cela affiche des informations concernant un article ou encore un message à propos de l'elfe
11 Utilise le BOUTON R pour passer à l'écran des Statuts

Ce type d'elfe te suit et t'encercle pour te protéger. En plus, tu peux l'utiliser autant de fois que tu le désires sans que des points te soient ôtés dans le Result Screen (Ecran des résultats). Tu peux mettre un elfe dans chacun des deux espaces du satellite et changer d'elfe dans l'écran de menu.

Certains de ces elfes peuvent entrer dans ton corps et faire partie de toi, se transformer en réservoirs, etc. Ces elfes meurent après une seule utilisation et des points de pénalité te seront enlevés dans l'écran des résultats. Parmi les elfes de Fusion, certains peuvent être modifiés et changés en elfes Satellites. En général, il n'y a aucune limite quant au nombre d'elfes de Fusion que tu peux utiliser.

Les cristaux d'énergie sont essentiels à l'élevage et à la modification des elfes. Chaque elfe nécessite un nombre précis de cristaux d'énergie pour grandir ou être modifiés.

Voir une liste de tous les elfes que tu as obtenus en décodant les Disques secrets.

Utilise gauche et droite sur la manette + pour faire défiler les onglets.
En partant de la gauche, tu peux voir les elfes Infirmiers, Animaux et Pirates.

Ceux arborant un « A » en bas à droite sont ceux qui vont travailler automatiquement lorsque tu entres dans le cyberspace (Cyber-espace). Tu peux les utiliser sans avoir à les modifier. Actuellement utilisés comme satellite. Le chiffre en bas à droite t'informe de quel Satellite il s'agit, le numéro 1 ou 2.

Ceux arborant un « A » en bas à droite sont ceux qui vont travailler automatiquement lorsque tu entres dans le Cyber-espace.
Tu peux les utiliser tels qu'ils sont mais tu peux aussi les modifier, c'est-à-dire les changer de Fusion à Satellite ou de Satellite à Fusion.
Ils peuvent être utilisés tels qu'ils sont ou être modifiés et améliorés.

CYBER SPACE (CYBER-ESPACE)

A certains moments du jeu tu trouveras des portes menant à un monde appelé le Cyber-espace. Tiens-toi face à la porte et appuie en HAUT sur la manette + pour entrer. Pour revenir dans ton monde, il te faudra trouver la sortie.

Lorsque tu es dans le Cyber-espace, les pouvoirs de certains elfes s'activeront automatiquement ce qui te rendra très fort.

SAUVEGARDER

Lorsque tu es prêt à sauvegarder ta partie, va à la base de la Résistance et parle à Ciel. Quand elle te demandera « Do you want to save ? » (Veux-tu sauvegarder ?), sélectionne « Yes » (Oui). Ta progression actuelle, le nombre total de Disques secrets et la configuration des boutons sera sauvegardée.
Tu peux sauvegarder jusqu'à cinq parties et devras écraser les anciennes données si tu dépasses ce nombre.

MEGAMAN ZERO 3 ARTICLES

LIFE ENERGY (ENERGIE DE VIE)
Récupère cet article pour restaurer l'énergie de Zéro. Les petits blocs rétabliront 4 unités tandis que les plus grands en rétabliront 8. Certains restaureront la totalité de ta santé. Si tu récupères de l'énergie de vie alors que ta jauge d'énergie est à son maximum et qu'il te reste de l'espace dans ta réserve, les blocs d'énergie y seront directement stockés. Tu en trouveras des petits et des grands après avoir vaincu des ennemis et des grands et des supers grands dans certains endroits de la carte.

ENERGY CRYSTALS (EC) (CRISTAUX D'ÉNERGIE)
Les cristaux d'énergie sont une source d'énergie essentielle aux Reploïdes. Ils portent les initiales « EC ». Utilise-les pour permettre aux Cyber elfes de grandir ou pour les modifier. Les petits cristaux valent 4 et les plus grands valent 16. Les deux types de cristaux peuvent être obtenus en vainquant les ennemis mais tu pourras aussi trouver des grands cristaux un peu partout pendant la partie.

Z PANEL
Augmente de 1 le nombre de vies restantes de Zéro (jusqu'à 9).
Obtiens-les des ennemis ou trouve-les à différents endroits dans la partie.

SUB-TANK (RESERVE)
Stocke l'énergie supplémentaire. Une réserve restaurera la vie de Zéro. Les réserves sont cachées dans différents endroits du jeu (les Cyber elfes peuvent aussi être utilisés comme réserves).

MEGAMAN ZERO 3 SECRET DISCS (DISQUES SECRETS)

Ces disques doivent être déchiffrés pour savoir ce qu'ils contiennent. Les disques ne pouvant pas être lus dans l'écran des Résultats peuvent être décodés par Cerveau. Trouve-les en vainquant les ennemis et en cherchant attentivement dans les niveaux. Les Disques secrets contiennent des articles et des données qui te seront utiles lors de ton périple. Cerveau pourra te fournir une liste de Disques secrets à consulter.

1. Disque qui n'a pas encore été lu. Déchiffre-le avec le BOUTON A.
2. Disque qui a déjà été lu. Les chips et les elfes qui ont pu être déchiffrés apparaissent dans la partie
3. Le numéro du disque sélectionné.
4. Description du contenu du disque sélectionné.

CONTENU DES DISQUES

CHIPS

Ces chips sont les mêmes que celles que tu peux récupérer lorsque tu gagnes un Boss. Ce sont des Chips de tête ou des Chips de bras. Une fois décodées, elles sont ajoutées à l'écran des statuts dans le menu secondaire. (Les chips peuvent aussi être déchiffrées dans l'écran des résultats).

FILES (FICHIERS)

Ces fichiers contiennent des données concernant le monde de « Megaman Zero ». Déchiffre-les pour savoir ce qu'elles contiennent.

CYBER ELF

Ces elfes peuvent aider le joueur de différentes façons. (Les Cyber elfes peuvent aussi être déchiffrés dans l'écran des résultats).

FICHIERS PERSONNAGES

Ils te permettront de consulter les données et de voir les photos des personnages de « Megaman Zero 3 ».

ENERGY CRYSTALS

A déchiffrer afin d'accumuler les cristaux d'énergie

MEGAMAN ZERO 3 — PRESENTATION DES BOSS

DEASTANTS MANTISK
"Satsujin Kitoushi" (Le Shaman à lame tueuse)
C'est un Réploïde uniquement destiné à exécuter. Il découpe sa proie avec sa gigantesque faucille.

CHILLDRE INARABBITA
"Tousou no Shito"
(Le lapin de glace de la mort)
C'est un Réploïde conçu spécialement pour exécuter des manoeuvres à grande vitesse. Il peut se déplacer très facilement sur la glace.

BLAZIN FLIZARD
"Mandara Kasairyu"
("Le Mandala dragon")
C'était un Réploïde fonctionnaire travaillant dans une centrale géothermale avant que Weil ne le modifie et n'en fasse une machine à tuer. Son collier une fois retiré, peut être utilisé comme un boomerang.

MEGAMAN ZERO 3

HELLBAT SILT
"Shinshi Doumei" (Dieu du sommeil éternel) Enroulé dans sa cape blindée, ce Réploïde possède bon nombre de tactiques de diversion et sait comment semer la confusion.

PRESENTATION DES BOSS (SUITE)

GLACHE LE CACTANK
"Choukyuh Hyouhaoh"
(Super Sphère de glace)
Il lance des piques de glaces mortels qu'il produit à l'intérieur de son énorme corps couvert d'une armure doublée anti-froid. Les chaînes qui lui servent d'articulations lui permettent de bouger ses bras dans toutes les directions et sont une arme redoutable.

TRETESTA KERBERION
"Koukoku no Shugo"
(Le chien enragé)
C'est un Réploïde conçu avec trois circuits de pensée indépendants. Malgré son énorme stature, il peut manipuler ses adversaires avec une agilité impressionnante.

VOLTELLE BIBLIO
"Nouman Raijin"
(L'agile dieu anguille)
Ce Réploïde se déplace sous l'eau avec son corps longiligne et attaque en utilisant son générateur d'électricité intégré.

MEGAMAN ZERO 3

CUBIT FOXTER
"Hyakunen no Kodoku"
(Le renard empoisonneur aux cent pensées)
Il comprend 9 options de téléguidage pour pouvoir attaquer. Ce Réploïde est capable de créer des mirages de feu.

RESULTATS & NOMS DE CODE

Après avoir vaincu un boss de fin de niveau et avoir fini une mission, tu devras te rendre à l'écran des résultats où toutes les performances durant cette mission seront comptabilisées. Plus ton score est élevé, plus ton niveau augmente. Il te sera aussi donné un nom de code qui dépendra des actions exécutées durant la mission.

MISSION
Score entre 0 et 20 points basé sur le niveau d'achèvement de la mission.

CLEAR TIME
Score entre 0 et 20 points basé sur le temps imparti pour effectuer la mission.

ENEMY COUNT
Score entre 0 et 15 points basé sur le nombre d'ennemis se trouvant dans le niveau.

DAMAGE (DÉGÂTS)
Score entre 0 et 15 points basé sur le nombre d'ennemis se trouvant dans le niveau.

RETRIES
Score entre 0 et 15 basé sur le nombre de fois que tu recommences la mission avant de la terminer.

ELF (F)
Score entre 0 et 15 basé sur le nombre d'elfes (Fusion) utilisés lors de la mission. Si tu en utilises 0 tu auras 15 points et un point sera ôté pour chaque elfe utilisé.

TOTAL
Total de tous les points mentionnés ci-dessus.

AVERAGE
Moyenne des points sur toutes les missions terminées.

LEVEL
Calculé selon la moyenne des points de fin de mission.

CODENAME
Dépend des armes utilisées et des actions effectuées durant la mission.

EXIT
Sélectionne cette option avec le curseur et appuie sur le BOUTON A pour quitter l'écran des résultats. Tu peux aussi déchiffrer les Disques secrets en les sélectionnant avec le curseur et en appuyant sur le BOUTON A.

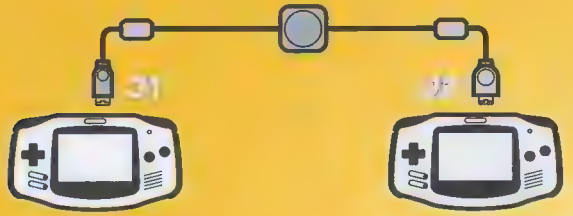
Les notables supplémentaires et les chips obtenus pendant la mission sont affichés ci-dessous dans la fenêtre des messages.

ÍNDICE

84 Modo Multijugador
86 Prólogo
88 Los personajes
92 Cómo empezar a jugar
94 Controles predeterminados
98 La pantalla de juego
100 La pantalla secundaria
102 Habilidades ex
104 Los ciberelfos
110 El ciberespacio
111 Cómo guardar la partida
112 Objetos
114 Discos secretos
116 Los jefes
120 Resultados y nombres en clave

MEGAMAN ZERO 3 MODO MULTIJUGADOR

Si quieres conectar dos Game Boy Advance™ mediante el cable Game Link™ de Game Boy Advance™, sigue estos pasos:



ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™ .

LO QUE NECESITAS

Game Boy Advance™ o
ame Boy Advance SP™

cartucho de Megaman™ Zero 3

cartucho de Megaman™ Battle
letwork 4 Red Sun o de Megaman™
attle Network 4 Blue Moon

cable Game Link™ de
ame Boy Advance™

CÓMO HACER LA CONEXIÓN

1. Asegúrate de que las dos Game Boy Advance™ están apagadas e introduce un cartucho en cada una.
2. Conecta el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ en las dos.
3. Enciende ahora las dos Game Boy Advance™.
4. Para más información, consulta la página 95.
   Nota: el jugador 1 será el que tenga la Game Boy Advance™ conectada a la salida más pequeña del cable Game Link™ de Game Boy Advance™.

El cable Game Link™ de Game Boy Advance™ puede funcionar mal si:
- No es un cable Game Link™ de Game Boy Advance™ auténtico.
- No está enchufado de forma correcta o se ha desenchufado.
- Está conectado al cable.
- Hay más de dos Game Boy Advance™ conectadas.

PRÓLOGO

Al despertar de su sueño que duró siglos, el legendario replicade rojo Zero acabó con Copy X, rey de Neo Arcadia, y ayudó a Ciel y a sus amigos a escapar de una maldición que les acechaba. Abandonando la casi destruida base de la Resistencia y uniéndose con otras fuerzas de la misma que luchaban contra el régimen, Ciel recibió un misterioso ciberelfo del comandante de la nueva base, Elpizo, y empezó a luchar fervientemente por encontrar una nueva fuente de energía alternativa.

Mientras tanto, en Neo Arcadia, al perder a su gran líder Copy X, nombraron gobernante a uno de sus Cuatro Generales, Harpuia, y prosiguieron con su plan. Elpizo, oponiéndose a la intención de Ciel de conseguir una solución pacífica al conflicto con Neo Arcadia, llevó a cabo sus acciones por la fuerza e inició la "Operación Justicia", un ataque total sobre Neo Arcadia que sólo pudo ser detenido por las tropas de oposición de Harpuia. Pero enfrascado por este y más poder, Elpizo fue en busca de Dark Elf, la malvada causante de las Guerras Élficas, y entró en un camino de destrucción.

Tras haber sacado a Dark Elf del lugar donde yacía, en las profundidades de Neo Arcadia, y tras meterse dentro de su cuerpo, Elpizo estaba seguro de que tenía ya el poder absoluto. Pero no fue así y cayó derrotado a manos de Zero. Se evitó repetir la misma tragedia que fueron las Guerras Élficas, pero en la sombra se escondía una figura misteriosa que llevaba mucho tiempo rezando para que Dark Elf reviviera.

Y entonces... Un día, ya pasada la pesadilla de Dark Elf y después de que los alaudas en Neo Arcadia hubieran remitido, llegaron noticias de que una nave espacial gigante había aterrizado en una llanura nevada y se dirigía hacia la Resistencia. Ciel, al saber que había una fuente de energía en el lugar de aterrizaje igual de potente que Dark Elf, se encaminó a investigarla junto con Zero y sus amigos de la Resistencia.

LOS PERSONAJES

ZERO

Es uno de los Cazadores Maverick que luchó con X en las Guerras Maverick y el protagonista del juego.

Tras haber sido sacado por Ciel de su sueño profundo en las instalaciones subterráneas, ayuda a la Resistencia a defenderse de los ataques de Neo Arcadia.

MEGAMAN ZERO 3

HARPUIA, LEVIATHAN, FEFNIR

Tres de los Cuatro Generales que han estado gobernando Neo Arcadia tras la muerte de Copy X. Leviathan y Fefnir han olvidado sus obligaciones y emplean todas sus energías en tratar de derrotar a Zero.

WEIL

Expulsado de Arcadia hace 100 años, este científico es todo un experto en tecnología para construir reploides.

DARK ELF

Tipo de ciberelfo responsable de desencadenar las Guerras Élficas. Estuvo encerrada en el cuerpo del X original, pero el comandante Elpizo la liberó.

LOS PERSONAJES

CIEL

Esta joven científica, dedicada en otro tiempo a la investigación de reploides y ciberelfos para Neo Arcadia, está ahora trabajando en el descubrimiento de una nueva fuente de energía que ponga fin a todos los problemas.

CERVEAU

Este ingeniero trabaja en la fabricación de nuevas armas para Zero y es muy útil también para otras cosas, por ejemplo descodificar "discos secretos".

LA RESISTENCIA REPLOIDE

Trabajan en la base de la Resistencia. Los reploides le proporcionarán a Zero información importante e incluso objetos muy útiles.

CIBERELFO X

X sacrificó su cuerpo para albergar en su interior a Dark Elf y convertirse en ciberelfo. Sin embargo, el comandante Elpizo lo destruyó y liberó a Dark Elf.

MEGAMAN ZERO 3 CÓMO EMPEZAR A JUGAR

NEW GAME (PARTIDA NUEVA)

En la pantalla de inicio, pulsa START para abrir el menú principal.
Elige "New Game" (partida nueva) para empezar a jugar desde el principio o
"Load Game" (cargar) para continuar una partida guardada.

LOAD GAME (CARGAR)

Elige la partida guardada que quieras para retomarla desde ese punto.

SELECT MISSION (ELEGIR MISIÓN)

En esta pantalla, la Comandancia te da tu siguiente misión. Colócate en el centro de la sala y habla con el Comandante para escogerla. Aquí también podrás hablar con él si quieres volver a jugar a algunas misiones ya completadas.

MEGAMAN ZERO 3 CONTROLES PREDETERMINADOS

+ Panel de Control: mover el cursor en los menús
Izquierda/derecha: mover a Zero
Arriba/abajo: subir/bajar escaleras
Arriba: hablar con amigos, entrar por las puertas
Botón A: confirmar una opción, saltar
Botón B: cancelar una opción, atacar
Botón R: usar el arma secundaria (mantén el Botón R y pulsa el Botón B)
Botón L: correr
START: abrir la pantalla secundaria
SELECT: no se usa

NOTA: esta es la configuración predeterminada, pero puedes cambiar los controles en el menú de opciones.

CONEXIÓN CON MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4

Puedes conectar Megaman™ Battle Network 4 Red Sun o Megaman™ Battle Network 4 Blue Moon (de venta los dos por separado) a Megaman™ Zero 3 mediante el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ y luego entrar en el ordenador de la habitación de Ciel para jugar con los dos cartuchos a la vez.

CONTROLES PREDETERMINADOS (CONT)

MOVIMIENTOS

Ataque

Pulsa el Botón B para usar el arma que lleves en ese momento. Si lo mantienes pulsado un rato y luego lo sueltas, harás un "ataque recargado".

Salto

Usa el Botón A y mantenlo pulsado si quieres saltar más alto. Pulsa a la vez izquierda y derecha en el + Panel de Control para dirigirte a donde quieras en medio del salto.

Correr

Pulsa el Botón L para ir más deprisa. También puedes hacerlo pulsando dos veces izquierda o derecha en el + Panel de Control rápidamente.

Chocar contra la pared

Cuando estés cerca de una pared, puedes chocar contra ella pulsando el Botón A y el + Panel de Control en la dirección correspondiente.

Escaleras

Pulsa arriba y abajo en el + Panel de Control para subir o bajar por una escalera. También puedes soltarte de ella si pulsas el Botón A.

Pulsa el Botón [illegible] más lejos.

Según vayas progresando en el juego, irás mejorando las armas y los movimientos. Consulta la página 94 para más información acerca de las distintas armas.

[illegible]

No es la más potente de las armas, pero es muy eficaz a distancia. Es un modelo más antiguo del arma de mano que emplea la Resistencia y se mejora cuando se obtiene el Sable Z. Zero empieza el juego con ella y cuando se recarga libera un poderoso ataque.

[illegible]

Zero heredó esta espada láser del ciberelfo X durante su sueño centenario, mientras dormía en las instalaciones subterráneas. Aunque es el arma secundaria más destructiva, sólo puede usarse en los combates cuerpo a cuerpo. Tienes que atacar en el momento preciso si quieres vencer.

[illegible]

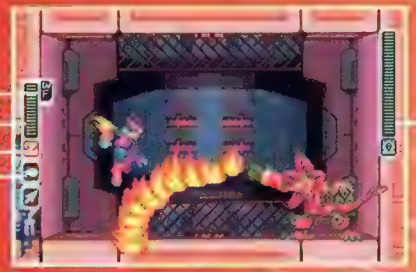
Esta nueva arma es invención del ingeniero Cerveau. Puedes recargarla para que los enemigos salgan volando, o dispararla apuntando al suelo y dar un gran salto.

[illegible]

Con esta arma puedes protegerte completamente de los proyectiles de energía que te dispare el enemigo. Cuando esté recargada del todo, puedes lanzarla a lo lejos y regresará como un bumerán. Habla con Cerveau en la base de la Resistencia para que te la dé.

MEGAMAN ZERO 3 — LA PANTALLA DE JUEGO

1. El nivel en el que estás.
2. La energía que te queda.
3. Icono del arma principal que estás llevando ahora.
4. Icono del arma secundaria que estás llevando.
5. La energía que le queda al jefe.



Pulsa START durante la partida para abrir la pantalla secundaria y selecciona "Options" (Opciones) en el menú. Aquí podrás cambiar la configuración de los controles y el modo de ataque.

BUTTON CONFIGURATION (CONTROLES)

Puedes cambiar dos tipos de configuraciones: la A y la B. La configuración del lado izquierdo es para: Main Weapon (arma principal), Sub-Weapon (arma secundaria), Jump (saltar) y Dash (correr), asignándolos al Botón A, Botón B, Botón L y Botón R.

ATTACK MODE (MODO DE ATAQUE)

Puedes seleccionar tres modos de ataque: A, B y C, para tu arma secundaria.

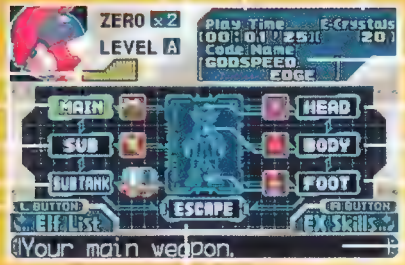
CÓMO USAR LAS ARMAS SECUNDARIAS

Type A: mientras pulsarás el botón del arma secundaria y pulsa el Botón del arma principal.

Type B: pulsa sólo el Botón del arma secundaria.

Type C: usa el Botón del arma secundaria para que el Botón del arma principal sirva para utilizar un arma u otra.

LA PANTALLA SECUNDARIA



1. Vidas restantes
2. Nivel: S, A, B, C, D, E o F (primer nivel)
3. Nivel de energía (emplea ciberelfos para alcanzar el valor máximo)
4. Arma principal
5. Arma secundaria
6. Usas energía de la memoria
7. Usas el Botón L para ver la pantalla del ciberelfo
8. Las ventanillas de escape sirven para salir de fases que hayas completado antes
9. Tiempo total de juego
10. Cristales de energía que llevas
11. Nombre en clave (si no lo cambias, te llamarás Warrior al empezar)
12. Chip de la cabeza
13. Chip del cuerpo
14. Chip para la pierna/pie
15. Usas el Botón R para abrir la pantalla de EX SKILLS (habilidades ex)
16. En la ventana de mensajes aparecerá información del objeto resaltado

MEGAMAN ZERO 3

MEGAMAN ZERO 3

EX SKILLS (HABILIDADES EX)

Si has alcanzado el nivel S o A cuando derrotes al jefe, le robarás su habilidad ex. Desde ese momento la podrás utilizar como ataque. Para usar algunas, necesitarás colocarte chips en el cuerpo cuyo atributo elemental coincida con el de la habilidad.

1. La habilidad ex que puedes conseguir del jefe si tienes un nivel A o superior. Puedes activar o desactivar esto. No podrás ver las habilidades ex que aún no hayas adquirido.
2. El nombre de la habilidad ex que hayas elegido con el cursor.
3. Abre la pantalla de estado con el Botón L.
4. La descripción de la habilidad ex que hayas elegido con el cursor.
5. Abre la pantalla de opciones con el Botón R.

MEGAMAN ZERO 3 LOS CIBERELFOS

Los ciberelfos se encuentran dentro de los discos secretos. son un tipo de programa diseñado para ayudar al jugador. Estúdialos para saber cómo son. También hay algunos ciberelfos a los que hay que criar para que crezcan antes de poder usarlos.

ELFOS SANADORES

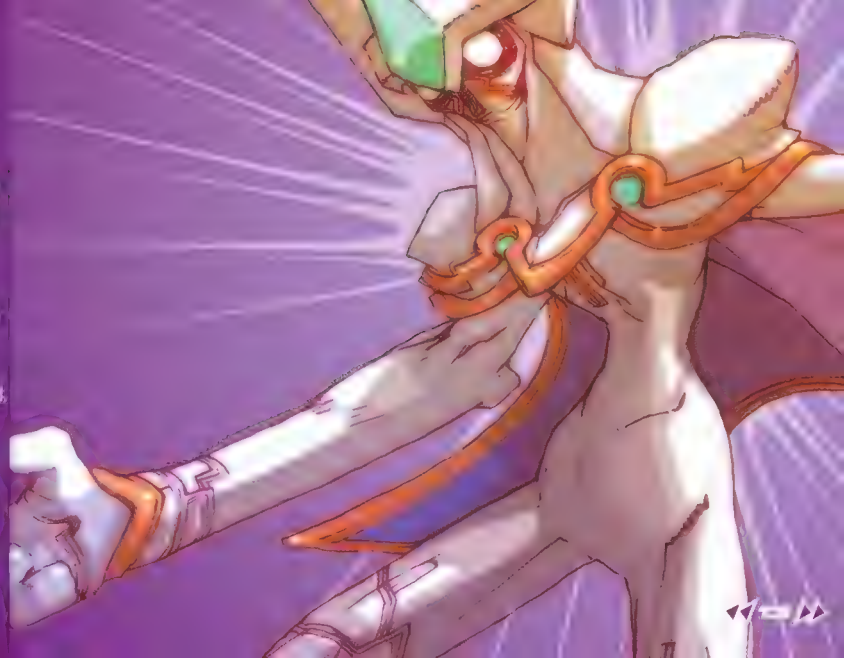
Estos te cuidan para que no te mueras. Algunos restaurarán la energía de Zero, y otros se transformarán en memorias.

ELFOS ANIMALES

Estos elfos mejorarán tus habilidades. Algunos te darán mucha más agilidad, mientras que otros servirán para aumentar tu defensa en las batallas.

ELFOS PIRATAS

Son capaces de manipular los datos de las misiones y las zonas.
Con algunos podrás borrar a todos los enemigos de una zona, y con otros trucar tu nivel y ponerlo en A en una sola fase.



ELF DATA SCREEN (PANTALLA DE DATOS DE LOS ELFOS)

En esta pantalla verás lo siguiente:

1. Poner o quitar elfos en el satélite 1
2. Poner o quitar elfos en el satélite 2
3. Unir estos con los elfos
4. Mejorar y modificar elfos
5. Ver los elfos que has conseguido ya
6. Usas el Botón L para ver la pantalla de opciones
7. Aparece información del objeto resaltado
8. Esta es la cara del elfo seleccionado
9. El nombre del elfo aparece aquí al elegir un elfo o una pestaña
10. Información sobre el objeto o un mensaje sobre el elfo
11. Usa el Botón L para ver la pantalla de estado

Este tipo de elfo te protege girando alrededor tuya. Además, lo puedes usar todas las veces que quieras y no te tienes que preocupar porque no se te descontará ningún punto en la pantalla de resultados. Puedes colocar a un elfo satélite en uno de los dos huecos disponibles y luego cambiarlo desde el menú.

Te puedes fundir con algunos elfos o usarlos para que se conviertan por ejemplo en memoria. Este tipo de elfos desaparecerán al usarlos y se te descontarán puntos al final. Algunos elfos fusión pueden convertirse en satélites. Por norma general, puedes usar todos los elfos fusión que quieras.

Estos cristales son esenciales para criar y modificar elfos, que necesitarán una determinada cantidad dependiendo del tipo que sean.

En esta lista aparecen todos los elfos que has conseguido descodificando los discos secretos.

Pulsa izquierda o derecha en el + Panel de Control para abrir las distintas ventanas. El orden de izquierda a derecha es elfos sanadores, animales o piratas.

Elfos satélite : los que tienen una "A" a la derecha son los que van contigo automáticamente al entrar en el ciberespacio. Los puedes usar tal cual, sin modificarlos.
Usado en este momento como satélite. El número de abajo te indica si es el satélite 1 ó 2.

Elfos fusión : los que tienen una "A" a la derecha son los que van contigo automáticamente al entrar en el ciberespacio.
Los puedes usar tal cual, pero también modificarlos para que cambien a la otra función, es decir, de fusión a satélite o viceversa.
Los puedes o usar tal cual, o modificarlos y mejorarlos.

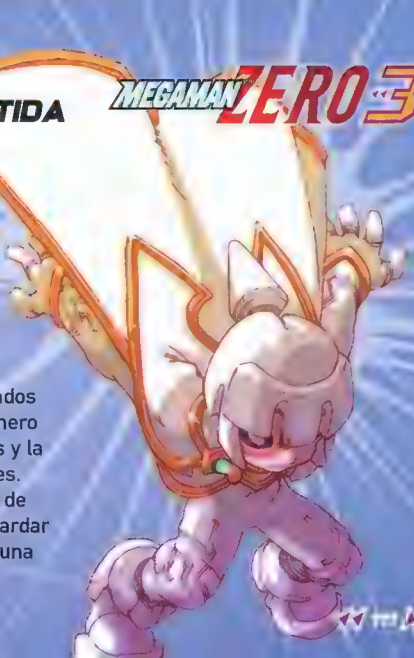
EL CIBERESPACIO

En varios puntos del juego te vas a encontrar con puertas que llevan a un sitio llamado el ciberespacio. Colócate enfrente de ellas y pulsa ARRIBA en el + Panel de Control para entrar y haz lo mismo para salir del ciberespacio cuando encuentres una salida.

Los poderes de algunos elfos se activarán de forma automática en el ciberespacio y serás superfuerte.

CÓMO GUARDAR LA PARTIDA

Cada vez que quieras guardar la partida, dirígete a la base de la Resistencia y habla con Ciel. Cuando te pregunte "Do you want to save?" (¿Quieres guardar la partida?), elige "Yes" (sí). Al hacerlo, quedarán guardados tu localización actual, el número total de ciberelfos que tienes y la configuración de los controles. Puedes guardar un máximo de cinco partidas: si quieres guardar otra más, tienes que borrar una antigua.



MEGAMAN ZERO 3 OBJETOS

TROZOS DE VIDA

Recógelos para restaurar la energía de Zero. Con los pequeños recuperarás 4 unidades, con los grandes 8 y con algunos toda por completo... Si estás al máximo de energía y tienes espacio libre en tu depósito de memoria, quedará almacenada cuando la recojas. Puedes conseguir trozos pequeños y grandes al derrotar a los enemigos. También hay trozos grandes y extragrandes en algunos lugares del mapa.

CRISTALES DE ENERGÍA (EC)

Esta sustancia, abreviada como "EC", es de la que se abastecen los reploides. Úsalo para que crezcan los ciberelfos y para modificarlos. Los cristales pequeños valen 4 unidades y los grandes 16. Los dos tipos se pueden obtener al derrotar a los enemigos y también en algunos lugares del juego.

PANEL Z

Con este objeto consigues una vida más (hasta un máximo de 9). Consíguelos de los enemigos o en algunos lugares del juego.

MEMORIAS

Sirven para almacenar energía extra y así recuperar la salud de Zero. Están escondidas en algunas zonas (algunos ciberelfos también pueden actuar como memorias).

DISCOS SECRETOS

Debes descifrar su contenido antes de poder usarlos. Si no puedes descodificarlos en la pantalla de resultados. Llévaselos a Cerveau para que los lea. Se obtienen derrotando a los enemigos y buscando Ciber por todas partes. En ellos hay objetos y datos que serán útiles a lo largo de las aventuras. Puedes ver una lista de discos secretos si hablas también con Cerveau.

1. Disco que aún no ha sido descifrado. Hazlo con el Botón A.
2. Disco ya descifrado. Verás durante el juego los chips y datos que hayas descifrado antes.
3. El disco seleccionado en este momento.
4. Contenidos del disco seleccionado.

CONTENIDO DE LOS DISCOS

CHIPS

Son básicamente los mismos que se consiguen al derrotar a los jefes. Hay de cabeza y de pie. Una vez descifrados, se añaden a la pantalla de estado del menú de juego. (También se pueden descifrar los chips en la pantalla de resultados).

ARCHIVOS

Contienen datos del mundo de "Megaman Zero". Descíframos para leer su información.

CIBERELFOS

Ayudan al jugador de diversas formas. Los cibérelfos también se pueden descifrar en la pantalla de resultados.

ARCHIVOS DE PERSONAJES

Aquí podrás ver imágenes e información de los personajes que aparecen en "Megaman Zero 3".

CRISTALES DE ENERGÍA

Hay que descifrarlos si quieres abrirlos.

MEGAMAN ZERO 3 LOS JEFES

DEASTANTS MANTISK
"Satsujin Kitoushi"
("el Hechicero de la Espada Asesina")
Reploide creado con un solo propósito, destruir, que corta en dos a su presa con una inmensa "guadaña doble".

CHILLDRE INARABBITA
"Tousou no Shito"
("el Conejo Helado del Funeral de la Muerte")
Reploide diseñado en particular para maniobras a gran velocidad. Capaz de moverse sin dificultad por el hielo.

BLAZIN FLIZARD
"Mandara Kasairyu"
("el Dragón de Fuego de Mandala")
Antes de que Weil lo transformará en una máquina para luchar, este reploide trabajó de administrador en una estación geotérmica. Se le puede quitar el cuello para usarlo como bumerán.

MEGAMAN ZERO 3

HELLBAT SILT
"Shinshi Doumei"
("el Dios de la Muerte y del Dolor del Sueño Eterno")
Con su capa blindada, este reploide se distingue por sus tácticas de despiste y confusión.

LOS JEFES (CONT)

GLACHE LE CACTANK
"Choukyuh Hyouhaoh"
("la Superesfera Dominadora de Hielo")
Dispara flechas de hielo, que se forman dentro de su cuerpo gigante blindado con una doble capa antifrío. Tiene unos brazos con cadenas por articulaciones, que le permiten balancearlos de forma temible.

TRETESTA KERBERION
"Koukoku no Shugo"
("el Protector Antirrábico")
Reploide equipado en su interior con tres circuitos independientes. A pesar de su cuerpo gigante, puede hacer frente a sus enemigos con una agilidad sorprendente.

VOLTELLE BIBLIO
"Nouman Raijin"
("el Dios Anguila de la Electricidad")
Este reploide tiene un cuerpo acuático aerodinámico y ataca mediante su generador de energía interno.

CUBIT FOXTER
"Hyakunen no Kodoku"
("el Zorro Envenenado de los Cien Pensamientos")
Con su sistema de control remoto capaz de 9 ataques distintos, este reploide tiene la habilidad de crear espejismos de fuego.

MEGAMAN ZERO 3 RESULTADOS Y NOMBRES EN CLAVE

Cuando derrotas a un jefe y acabas un misión, se abre la pantalla Result (resultados) en la que se te puntúa dependiendo de cómo lo hayas hecho. Cuantos más puntos, mejor nivel alcanzarás. También se te otorgará un nombre en clave en función de lo bien que hayas jugado.

MISSION (MISIÓN)
Indica tu actuación en general en la misión (entre 0 y 20 puntos).

CLEAR TIME (TIEMPO EMPLEADO)
Indica lo rápido que has acabado la misión (entre 0 y 20 puntos).

ENEMY COUNT (NÚMERO DE ENEMIGOS)
Indica cuántos enemigos has derrotado (entre 0 y 15 puntos).

DAMAGE (DAÑO)
Indica los daños que ha sufrido Zero (entre 0 y 15 puntos).

RETRIES (INTENTOS)
Cuantos menos intentos hayas empleado, mejor (entre 1 y 15 puntos).

ELF (ELFOS FUSIÓN)
Sumas de entre 0 a 15 puntos dependiendo del número de elfos (tipo fusión) usados. Si no empleas ninguno súmas 15 puntos y se va restando un punto por cada elfo usado.

TOTAL
Total de puntos conseguidos.

AVERAGE (MEDIA)
Media de puntos en todas las misiones completadas.

LEVEL (NIVEL)
Puntuación general de todas las misiones que has acabado hasta el momento.

CODENAME (NOMBRE EN CLAVE)
Tu puntuación según las armas que hayas empleado y lo que hayas hecho durante la misión.

EXIT (SALIR)
Tras pulsar una opción con el cursor y pulse el Botón A para salir de la pantalla de resultados.
También puedes desactivar los efectos secretos si los destacas con el cursor y pulsas el Botón A.

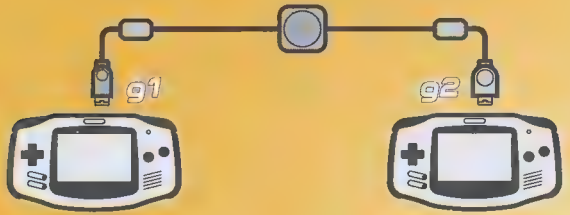
Las habilidades ex conseguidas durante la fase aparecerán en el inventario de la parte inferior.

SOMMARIO

44 Impostazioni multigiocatore
46 Prologo
48 Introduzione personaggi
52 Inizio del gioco
54 Comandi predefiniti
58 Schermata di gioco
60 Schermata secondaria
62 Abilità EX
64 Cyber-elfi
70 Cyberspazio
71 Salvataggio
72 Oggetti
74 Dischi segreti
76 Presentazione boss di fine livello
80 Risultati & Nomi in codice

IMPOSTAZIONI MULTIGIOCATORE

Qui di seguito verrà spiegato come collegare due Game Boy Advance™ con un cavo Game Link™ per Game Boy Advance™.



GBA LINK CABLE

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODLITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™ .

AI BISOGNO DI:

Game Boy Advance™ oppure Game
y Advance SP™

cassetta di gioco Megaman™ Zero 3

Megaman™ Battle Network 4 Red
n o Megaman™ Battle Network 4
ue Moon

cavo Game Link™ per Game Boy
dvance™

CONNESSIONE

1. Assicurati che entrambi i Game Boy Advance™ siano spenti, quindi inserisci le cassette di gioco.
2. Collega il cavo Game Link per Game Boy Advance™ a entrambi i Game Boy Advance™.
3. Accendi l'interruttore di accensione su entrambi i Game Boy Advance™.
4. Vai a pag. 55 per ulteriori istruzioni. Nota: Player 1 (giocatore 1) è il Game Boy Advance con la presa più piccola sul cavo Game Link per Game Boy Advance™.

Il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ potrebbe non funzionare correttamente nei seguenti casi:

- Non è per Game Boy Advance™.
- Non è connesso correttamente o si è disconnesso.
- È connesso al cavo.
- Ci sono più di due Game Boy Advance™ connessi.

MEGAMAN ZERO 3 PROLOGO

Il leggendario Reploid rosso "Zero", svegliatosi dal suo letargo centenario, ha eliminato Copy X, capo di Neo Arcadia, aiutando Ciel e i suoi amici a fuggire da mille sventure. Dopo aver abbandonato la semidistrutta Resistance Base (Resistenza Base), Ciel si unisce ad altre forze di Resistenza in rivolta contro il regime e riceve un misterioso Cyber-elfo dal comandante della nuova Resistenza Base, Elpizo, e si dedica anima e corpo alla ricerca di una fonte di energia alternativa.

Nel frattempo, priva del leader Copy X, Neo Arcadia elegge a nuovo leader uno dei Quattro generali, Harpuia, e continua con i suoi piani. Ma Elpizo ha piani ben diversi; al contrario di Ciel, che aspira a una risoluzione pacifica del conflitto con Neo Arcadia, Elpizo decide di usare la forza e dà inizio "Operation Righteous Strike" (operazione attacco legittimo), un'offensiva violenta contro tutta Neo Arcadia, che si risolverà in una tragica sconfitta da parte delle forze di rappresaglia di Harpuia. Come diretta conseguenza Elpizo, assetato di potere, mette gli occhi su Dark Elf, promotrice delle Elf Wars, e inizia una violenta azione distruttiva.

Strappando Dark Elf dal suo riposo, segregata nelle profondità di Neo Arcadia, e impossessandosi del suo corpo, Elpizo era convinto di poter assimilare i suoi poteri supremi. Ma ben presto si renderà conto che quei poteri sono troppo grandi per le sue capacità di controllo e viene sconfitto per mano di Zero. Hanno evitato una tragedia simile a quella delle Elf Wars, ma dietro tutto si nascondeva un personaggio misterioso che per lungo tempo aveva sperato nel ritorno di Dark Elf.

E lo così che un giorno... dopo che l'incubo di Dark Elf era quasi stato dimenticato e gli attacchi di Neo Arcadia diventati sporadici, la Resistenza riceve notizia che un astronave gigantesca si è schiantata su una piana innevata. L'energia sprigionata dall'incidente è simile a quella di Dark Elf, per cui Ciel decide di partire per investigare insieme a Zero e i suoi amici della Resistenza.

PRESENTAZIONE PERSONAGGI

ZERO

È il personaggio principale di questo gioco. Uno dei cacciatori indipenden che hanno combattuto al fianco di nelle guerre d'indipendenza. Trovato da Ciel mentre era in letargo nei laboratori di ricerca sotterranei, aiuta la perseguitat Resistenza a combattere contro Neo Arcadia.

MEGAMAN ZERO 3

HARPUIA, LEVIATHAN, FEFNIR

Tre dei quattro generali che hanno presidiato Neo Arcadia dopo la morte di Copy X. Leviathan e Fefnir hanno dimenticato i loro doveri e utilizzano tutte le loro energie per cercare di sconfiggere Zero.

WEIL

Cacciato da Neo Arcadia 100 anni fa questo scienziato è esperto nella costruzione di Reploidi.

DARK ELF

Tipo di Cyber-elfo che si dice abbia scatenato le Elf Wars. Era intrappolata nel corpo di X, ma è stata liberata dal comandante Elpizo.

PRESENTAZIONE PERSONAGGI

CIEL

Questa giovane scienziata era la responsabile dello sviluppo dei Reploidi e dei Cyber-elfi per Neo Arcadia ed è ora impegnata nello sviluppo di una fonte di energia alternativa per porre fine agli attriti con Neo Arcadia.

CERVEAU

Questo ingegnere lavora allo sviluppo di nuove armi per Zero ed è un genio nella decifrazione di dischi segreti criptati.

LA RESISTENZA DEI REPLOIDI

Tutti collaboratori alla Resistenza Base, questi Reploidi forniscono importanti informazioni a Zero e anche oggetti utili al nostro eroe.

CYBER-ELFO

X ha sacrificato il suo corpo per sconfiggere Dark Elf nei panni di un Cyber-elfo . Tuttavia questo corpo viene distrutto dal comandante Elpizo, rilasciando così Dark Elf.

MEGAMAN ZERO 3 INIZIO DEL GIOCO

NUOVA PARTITA

Nella schermata iniziale premi START per accedere al menu principale. Seleziona "New Game" (nuova partita) per iniziare una nuova partita, o "Load game" (carica partita) per caricare una partita precedentemente salvata e continuare a giocare dal punto in cui è stata salvata.

CARICA PARTITA

Seleziona un file dai salvataggi e riprendi a giocare dal punto in cui hai salvat

SELEZIONE MISSIONE

Le missioni sono assegnate nel Command Room (ufficio di comando). Posizionati al centro del quadro e discuti con il Comandante per selezionar la missione. Le missioni già completate che si possono rigiocare sono disponibili anche se parli con questo Operatore.

MEGAMAN ZERO 3 COMANDI PREDEFINITI

Pulsantiera di comando+: muovi cursore nei menu
Sinistra/destra: muovi Zero
Su/giù: sali/scendi scale
Su: parla ai tuoi amici, apri porte
PULSANTE A: seleziona nei menu, salto
PULSANTE B: annulla nei menu, attacco
PULSANTE R: usa arma secondaria (tieni premuto il pulsante R e premi il pulsante B)
PULSANTE L: correre
START: aprire schermata secondaria
SELECT: non utilizzato

NOTA: questa è la configurazione pulsanti predefinita e può essere cambiata dal menu delle opzioni.

CONNETTIVITÀ CON MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4

Collega il tuo Megaman™ Battle Network 4 Red Sun o Megaman™ Battle Network 4 Blue Moon (venduti separatamente) alla cassetta di gioco di Megaman™ Zero 3 con il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™, poi vai al computer nella camera di Ciel per usare i giochi in simultanea.

COMANDI PREDEFINITI (CONT.)

MOSSE

Attacco

Premi il pulsante B per utilizzare l'arma di cui disponi. Tenendo premuto il pulsante e rilasciandolo dopo un po' ti farà eseguire un "Charge Attack" (attacco con carica).

Saltare

Salta con il pulsante A e salta più in alto tenendolo premuto più a lungo. Usa il pulsante di salto per saltare insieme alla pulsantiera di comando+ per saltare a sinistra o destra.

Correre

Premi il pulsante L per correre. Puoi anche correre premendo sinistra o destra due volte sulla pulsantiera di comando+.

Calci al muro

Quando sei in prossimità di un muro premi il pulsante A e la pulsantiera di comando+ di fronte al muro per sferrare dei calci sul muro.

Scale

Usa su e giù sulla pulsantiera di comando+ su e giù per salire e scendere le scale. Puoi anche saltare dalla scala premendo il pulsante A.

Premi il pulsante L durante [illegible]

Le armi e le mosse disponibili aumenteranno man mano che progredisci nel gioco. Vai a pagina 54 per i dettagli su come usare le diverse armi.

Buster Gun

Questa arma ti permette di attaccare un nemico dalla distanza. Si tratta di un vecchio modello di arma portatile usata dalla Resistenza e sostituita dal modello più nuovo Z-Saber. Zero inizia il gioco con questa arma che se caricata può permetterti il Charge Attack (attacco con carica).

[illegible]

Zero ha ereditato quest'arma dal Cyber-elfo X durante il suo letargo durato un secolo nei laboratori di ricerca sotterranei. Nonostante sia l'arma secondaria più potente può essere utilizzata solo nei combattimenti corpo a corpo. I tempi sono fondamentali per vincere i duelli.

[illegible]

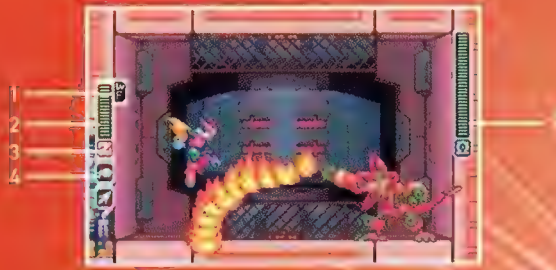
Questa nuova arma è stata creata dall'ingegnere Cerveau. Caricala al massimo per far volare i nemici, per sparare direttamente sotto di te o per saltare in alto.

[illegible]

L'arma di difesa ideale contro i proiettili di energia scagliati dai nemici. Caricala al massimo per lanciarla in lontananza: tornerà indietro, proprio come un boomerang. Parla a Cerveau nella Resistenza Base per riceverla.

MEGAMAN ZERO 3 SCHERMATA DI GIOCO

1. Livello attuale
2. Energia ancora a tua disposizione.
3. Icona che indica l'arma principale di cui disponi.
4. Icona che indica l'arma secondaria di cui disponi.
5. Energia rimanente del boss.



MEGAMAN ZERO 3

Durante la partita premi START per aprire la schermata secondaria e selezionare Options (opzioni) dalla lista. Nelle opzioni puoi modificare la configurazione dei comandi e la modalità Attacco.

CONFIGURAZIONE PULSANTI

Scegli la configurazione che desideri usare tra A, B, e una tutta da personalizzare che ti permette di assegnare a tuo piacimento i pulsanti per l'arma principale, l'arma secondaria, il salto e la carica usando i pulsanti A, B, L ed R.

MODALITÀ ATTACCO

Scegli il tipo di attacco che desideri usare per la tua arma secondaria tra A, B e C.

ARMI SECONDARIE

Type A — Premi il pulsante dell'arma principale mentre tieni premuto il pulsante dell'arma secondaria.

Type B — Premi solo il pulsante dell'arma secondaria.

Type C — Usa il pulsante dell'arma secondaria per passare dall'arma principale a quella secondaria e viceversa.

1. Vite rimaste.
2. Livello - S, A, B, C, D, E, o F (primo livello)
3. Il tuo livello di energia (usa i Cyber-elfi per aumentare il livello massimo)
4. Cambia l'arma principale
5. Cambia l'arma secondaria
6. Usa l'energia del Sùb-Tank (serbatoio secondario)
7. Usa il pulsante L per accedere alla lista dei Cyber-elfi
8. Escape Hatch (uscita di sicurezza) ti permette di uscire dai livelli che hai già completato.
9. Tempo di gioco totale
10. Energy Crystals (cristalli di energia) in tuo possesso
11. Nome in codice (predefinito è Warrior durante la prima missione)
12. Cambia Head Chip (chip testa)
13. Cambia Body Chip (chip corpo)
14. Cambia Leg/Foot Chip (chip gamba/piede)
15. Usa il pulsante R per accedere alla schermata ABILITÀ EX (ti permette di cambiare le ABILITÀ EX)
16. La finestra dei messaggi visualizza le informazioni sull'oggetto evidenziato

MEGAMAN ZERO 3 ABILITÀ EX

Se quando sconfiggi il boss il tuo livello è S o A puoi impossessarti della sua abilità EX. Potrai quindi usare l'abilità EX come forma di attacco personale. Alcune abilità EX richiedono i chip corpo corrispondenti all'elemento dell'abilità EX per poterle usare.

1. Puoi impossessarti dell'abilità EX se il tuo livello è A o superiore. Puoi attivare o disattivare questa opzione. Le abilità EX non ancora in tuo possesso non vengono visualizzate.
2. Il nome dell'abilità EX che hai evidenziato col cursore.
3. Accedi alla schermata di stato con il pulsante L.
4. Breve spiegazione dell'abilità EX che hai evidenziato col cursore.
5. Accedi alla schermata delle opzioni con il pulsante R.

MEGAMAN ZERO 3 — CYBER-ELFI

I Cyber-elfi sono un tipo di programma appositamente creato per aiutare il giocatore e possono essere trovati all'interno dei dischi segreti. Analizzandoli potrai scoprire che tipo di Cyber-elfo sono. Alcuni hanno bisogno di essere accuditi e allevati prima di poter essere adeguatamente usati

NURSE ELVES (elfi infermiere)

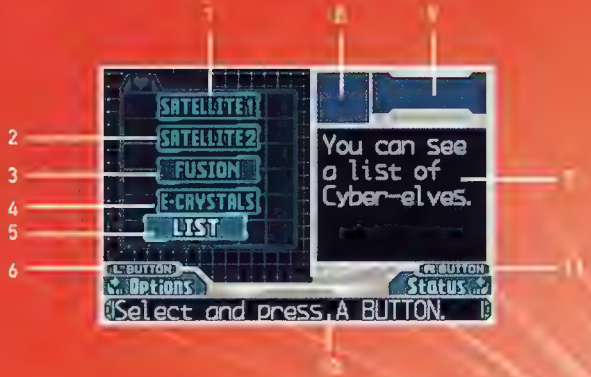
Questi elfi ti aiutano a mantenerti in vita. Alcuni si occuperanno dell'energia di Zero, altri si trasformeranno in serbatoi secondari per te.

ELFI ANIMALE

Questi elfi ti aiutano a migliorare le tue abilità. Alcuni ti faranno guadagnare in agilità, altri ti supporteranno durante un combattimento.

ELFI HACKER

Questi elfi sono in grado di riscrivere dati di area e di missione. Alcuni sono in grado di far scomparire tutti i nemici presenti in un'area e altri possono farti accedere direttamente al livello A.



SCHERMATA DATI ELFI

Selezionando questa schermata appariranno informazioni dettagliate sugli elfi.

1. Seleziona per aggiungere o rimuovere gli elfi nel Satellite 1.
2. Seleziona per aggiungere o rimuovere gli elfi nel Satellite 2.
3. Seleziona per unirti agli elfi.
4. Seleziona per crescere e modificare gli elfi.
5. Seleziona per vedere gli elfi che hai in dotazione.
6. Usa il pulsante L per accedere alla schermata delle opzioni.
7. Mostra informazioni su ogni oggetto evidenziato.
8. Qui viene visualizzata la faccia dell'elfo selezionato.
9. Il tipo di elfo mostrato quando viene selezionato un elfo a un tab.
10. Mostra informazioni sui oggetti o un messaggio riguardante l'elfo.
11. Usa il pulsante R per accedere alla schermata di stato.

[illegible]

Questo tipo di elfo ti segue ed è sempre accanto a te per proteggerti. Inoltre puoi usarli tutte le volte che desideri senza doverti preoccupare che ti vengano tolti dei punti nella schermata dei risultati. Puoi dotare di un elfo ciascuno degli spazi nei due satelliti: puoi anche modificare gli elfi nella schermata del menu.

[illegible]

Alcuni di questi elfi sono in grado di entrare nel tuo corpo e diventare un tutt'uno con te, oppure si possono trasformare in serbatoi secondari ecc. Questi elfi muoiono dopo essere stati usati una volta e saranno visualizzati come una penalità nella schermata dei risultati. Tra i Fusion Elves (elfi di fusione), alcuni possono essere modificati e trasformati in Satellite Elves (elfi satellite). In generale non esiste un limite al numero di elfi di fusione che puoi usare.

CRISTALLI DI ENERGIA

I cristalli di energia sono essenziali per la crescita e la modifica degli elfi, ognuno dei quali richiede una specifica quantità di cristalli di energia per crescere o essere modificato.

LISTA

Vai alla lista di tutti gli elfi che hai acquisito finora attraverso la decifrazione dei dischi segreti.

ICONE

Scorri con la pulsantiera di comando +. Da sinistra: infermiere, animale e hacker.

Elfi satellite: quelli che hanno una "A" in basso a destra sono quelli che si attivano automaticamente quando entri nel Cyberspazio. Puoi usarli direttamente così come sono. Attualmente in uso come satellite. Il numero in basso a destra ti indica il satellite (1 o 2).

Elfi di fusione: quelli che hanno una "A" in basso a destra sono quelli che si attivano automaticamente quando entri nel Cyberspazio. Puoi usarli direttamente così come sono.
Possono essere usati così come sono ma possono anche essere modificati, ad esempio da fusione a satellite o da satellite a fusione, o anche potenziati.

MEGAMAN ZERO 3

CYBERSPAZIO

In vari punti del gioco troverai delle porte che ti porteranno in un mondo chiamato Cyberspazio. Posizionati di fronte alla porta e premi su sulla pulsantiera di comando+ per entrare; ugualmente, per tornare al mondo reale, cerca le porte che si trovano all'interno.

Quando sei nel Cyberspazio, i poteri di alcuni elfi diventano effettivi, rendendoti superforte.

SALVATAGGIO

MEGAMAN ZERO 3

Quando sei pronto per salvare la partita, vai alla Resistenza Base e parla con Ciel. Quando ti chiede: "Vuoi salvare?" seleziona Sì. La partita in corso, il numero totale di dischi segreti e la configurazione dei pulsanti verranno salvati. Puoi salvare fino a cinque partite prima di dover sovrascrivere vecchi dati salvati.

OGGETTI

ENERGIA VITALE

Raccoglila per dare energia a Zero. Quella in forma più piccola vale 4 unità e quella più grande 8, altra ancora ti fa recuperare tutta l'energia in un colpo. Se il livello di energia è già al massimo e c'è ancora dello spazio nel serbatoio secondario, tutta l'energia raccolta verrà messa direttamente nel serbatoio secondario. Trova unità di energia vitale grandi e piccole dopo aver sconfitto i nemici. Ne trovi anche di grandi e supergrandi sulla mappa.

CRISTALLI DI ENERGIA (EC)

Questa sostanza è l'energia che tiene in vita i Reploidi ed è abbreviata con "EC". Usala per fare crescere e per modificare i tuoi Cyber-elfi. I cristalli piccoli valgono 4 e quelli grandi 16. Entrambi possono essere ottenuti sconfiggendo i nemici ma potresti trovarne anche sparsi in giro durante la partita.

PANNELLO Z

Aggiunge una vita a quelle già esistenti di Zero (fino ad un massimo di 9). Acquisiscili dai nemici sconfitti oppure trovali sparsi mentre giochi.

SERBATOIO SECONDARIO

Ti permette di conservare energia extra, e se ne usi uno intero ripristinerai la vita di Zero. Sono nascosti in diverse aree del gioco (esistono anche Cyber-elfi che fungono da serbatoi secondari)

DISCHI SEGRETI

Questi dischi devono essere decifrati prima che si possa scoprirne il contenuto. I dischi che non possono essere decifrati nella schermata dei risultati possono essere letti parlando con Cervesu. Trovati sconfiggendo i nemici e cercando attentamente nei livelli. I dischi segreti contengono diversi oggetti e dati che torneranno utili durante le tue avventure. Parlando con Cervesu potrai visionare una lista di risultati segreti.

1. Il disco non è ancora stato decifrato. Decifrato con il pulsante A.
2. Il disco è già stato decifrato. I chip e gli elfi che sono stati decifrati sono visibili nel gioco.
3. Il numero del disco selezionato.
4. Breve spiegazione di contenuti del disco selezionato.

CONTENUTI DISCO

CHIP

Sono praticamente gli stessi chip che puoi acquisire dai nemici boss. I chip includono i chip testa e i chip piede. Una volta decifrati verranno aggiunti alla schermata di stato nel menu secondario. Il chip possono anche essere decifrati dalla schermata dei risultati)

FILE

Questi file contengono dati sul mondo di "Megaman Zero". Decifrati e sarai in grado di leggerne il contenuto.

CYBER-ELFI

Questi elfi aiutano il giocatore in tanti modi diversi. Il Cyber-elfi possono anche essere decifrati dalla schermata dei risultati)

INFO SUI PERSONAGGI

Vedi le immagini e i dati sui personaggi che appaiono in "Megaman Zero 3".

CRISTALLI DI ENERGIA

Dati utili per intercorrere.

MEGAMAN ZERO 3

PRESENTAZIONE BOSS DI FINE LIVELLO

DEASTANTS MANTISK
"Satsujin Kitoushi"
("Sciamano Lama Assassina")
Concepito con il solo scopo di sterminare, questo Reploide taglia in due la sua preda con la sua enorme "Falce della morte".

CHILLDRE INARABBITA
"Tousou no Shito"
("Coniglio Funebre Letale Ibernato")
Reploide specificamente concepito per movimenti che richiedono grande velocità. È in grado di librarsi sui ghiacci.

BLAZIN FLIZARD
"Mandara Kasairyu"
("Drago Mandala Infuocato")
Ex Reploide amministratore alla centrale geotermica, è stato potenziato da Weil che lo ha fatto diventare una macchina da combattimento. Il suo collare è removibile e può essere usato come boomerang.

MEGAMAN ZERO 3

HELLBAT SILT
"Shinshi Doumei"
("Sonno Mortale Eterno e Lamentoso")
Questo Reploide è avvolto in una mantellina corazzata ed è esperto nelle tattiche diversive e di confusione del nemico.

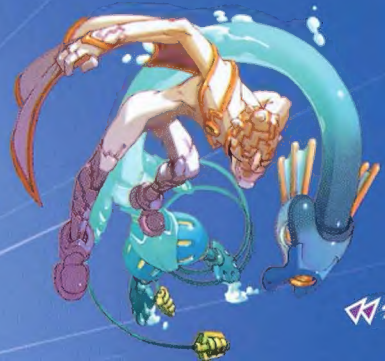
PRESENTAZIONE BOSS DI FINE LIVELLO (CONT)

GLACHE LE CACTANK
"Choukyuh Hyouhaoh"
("Dominatore della Supersfera di ghiaccio")
Spara proiettili di ghiaccio mortali che tiene incubati all'interno del suo corpo gigantesco, protetto dal freddo da una doppia armatura . Le sue braccia letali hanno catene al posto delle articolazioni, permettendogli di farle roteare nell'aria.

TRETESTA KERBERION
"Koukoku no Shugo"
("Protezione del Cane Idrofobo")
Questo Reploide dispone di tre circuiti di pensiero indipendenti. Nonostante il suo corpo sia di dimensioni enormi, riesce ad affrontare i suoi avversari con una sorprendente agilità.

VOLTELLE BIBLIO
"Nouman Raijin"
("Dio Anguilla Superelettrico")
Questo Reploide ha un corpo affusolato che sott'acqua attacca usando la sua naturale carica elettrica.

CUBIT FOXTER
"Hyakunen no Kodoku"
("Volpe Venefica dai Cento Pensieri")
Questo Reploide dispone di 9 opzioni di controllo remoto ed è in grado di creare miraggi di fuoco.



RISULTATI & NOMI IN CODICE

Dopo aver battuto un boss di fine livello e aver completato una missione, sarai portato alla schermata dei risultati dove le tue gesta verranno valutate. Più alto è il tuo punteggio, più alto sarà il tuo livello. Riceverai anche uno speciale nome in codice ispirato alle tue azioni durante la missione.

MISSIONE
Punteggio tra 0 e 20 in base al livello di completamento della missione.

TEMPO DI COMPLETAMENTO
Punteggio tra 0 e 20 in base al tempo standard assegnato per il livello.

ENEMY COUNT (CONTEGGIO NEMICI)
Punteggio tra 0 e 15 in base al numero standard di nemici del livello.

DAMAGE (DANNI)
Punteggio tra 0 e 15 in base ai danni subiti da Zero durante la missione.

RETRIES (NUMERO DI TENTATIVI)
Punteggio tra 0 e 15 in base al numero di tentativi usati prima di completare la missione.

ELFI (F)
Punteggio tra 0 e 15 in base al numero di elfi di fusione usati durante la missione, dove 0 elfi corrispondono a 15 punti; per ogni elfo usato verrà detratto un punto.

TOTALE
Totale di tutti i punti.

MEDIA
Media totale di tutte le missioni completate.

LIVELLO
Calcolato in base alla media dei punti per il completamento della missione.

NOME IN CODICE
Assegnato in base alle armi usate e alle azioni intraprese nel corso della missione.

EXIT (ESCI)
Evidenzia con il cursore e premi il pulsante A per uscire dalla schermata dei risultati. Puoi decifrare anche i dischi segreti evidenziandoli con il cursore e premendo il pulsante A.

Le abilità EX e i chip acquisiti durante la missione sono visualizzati di seguito nella finestra dei messaggi.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.